

fun generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS
08/2000
Ausgabe 55
TIPPS TOTAL: PERFECT DARK
COLIN MCRAE RALLY 2.0, COLONY WARS 3, V-RALLY 2,
MDK 2, SILENT BOMBER, DONKEY KONG LAND 2
DM 6,50
Österreich: 52 öS
Spanien: 690 pts – Italien: 8400 lit
Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr
Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
4 394081 006508 08
CyPress
NINTENDO 64
TEST
Starcraft 64
Der Strategie-Hit
jetzt für N64
Dreamcast
TEST
Jet Set Radio
Segas Trend-Skater:
schnell, schrill, genial!
PlayStation
TEST
The Legend
of Dragoon
Konkurrenz für
Squaresoft?
Die PC-Killer
rollen an
PS2, X-Box & Co.
Stärken, Schwächen,
Strategien & Chancen
Großes PlayStation2-Special:
Z.O.E.
Mega-Action von den
Metal Gear Solid-Machern
Außerdem: FIFA 2001, Summoner, Reiselied

Ein großer Krieger braucht ein großes Herz.

ALUNDRA 2™

Der Beginn einer neuen Legende

Schwing dein Schwert.



Besiege 10 Endgegner an Land, zu Wasser und in der Luft.

Zeig, was du kannst.



Hab Spaß mit kniffligen Rätseln und Minispielen.

Mach dich auf die Reise.



Rette das Königreich Varuna vor seinem Unterdrücker.



Von den Produzenten von Wild Arms™ und Legend of Legaia™.



ACTIVISION®



Liebe Leser,

im Messebereicht der letzten Ausgabe haben wir sie hart in die Kritik genommen: Sonys PlayStation2-Politik, die große Software-Häuser bevorzugt und kleinen Entwicklern mit niedrigen Budgets kaum Chancen einräumt.

Mittlerweile hat sich einer dieser „kleinen, chancenlosen Entwickler" zu Wort gemeldet: *Summoner*-Schöpfer Volition hat im Juli auf *www.ign.com* Entwarnung für alle PlayStation-Käufer gegeben. Laut dem amerikanischen Software-Haus hat die Sony-Hardware weder mit Anti-Aliasing- noch mit Auflösungs-Problemen zu kämpfen. Stattdessen klagte man die Unfähigkeit der meisten Spiele-Entwickler an, das auf NextGeneration-TVs ausgelegte PS2-Verfahren zur Bilddarstellung an die gängigen TV-Techniken anzupassen. Und dass ausgerechnet ein kleines Software-Haus wie Volition Sonys neues Flaggschiff in Schutz nimmt, spricht Bände.

PlayStation2 - eine Konsole nur für japanische Entwickler-Giganten, die von Sony gesponsort sind?

Anscheinend doch nicht...

Und: Außer Nintendo und Sega blickt auch Sony auf eine langjährige Historie im Spiele-Business zurück. Details hierzu gibt's in unserem Special „Vierkampf der Konsolen". Hier haben wir auf sechs Seiten alle über Sony und ihre Konkurrenz bekannten Facts zusammengetragen und übersichtlich gebündelt.

Dass aber auch Sega die Zeit bis zum „Kampf der Konsolen" nicht verpennt, beweisen uns ihre japanischen Entwickler-Genies in diesem Monat mit dem innovativen *Jet Set Radio*: Segas Trend-Skater treffen genau den Nerv der Zeit - bei uns erstmals im Test!

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schnöckern!

Euer *fun*-Team



PS2-Engagement von Konami: Der *Metal Gear Solid*-Schöpfer bringt euch die Mecha-Schlacht *Z.O.E.* Mehr darüber in unserem PS2-Special - ab Seite 16.



Starcraft

Echtzeit-Krieg im Weltall: Blizzards Strategie-Knüller endlich für das N64



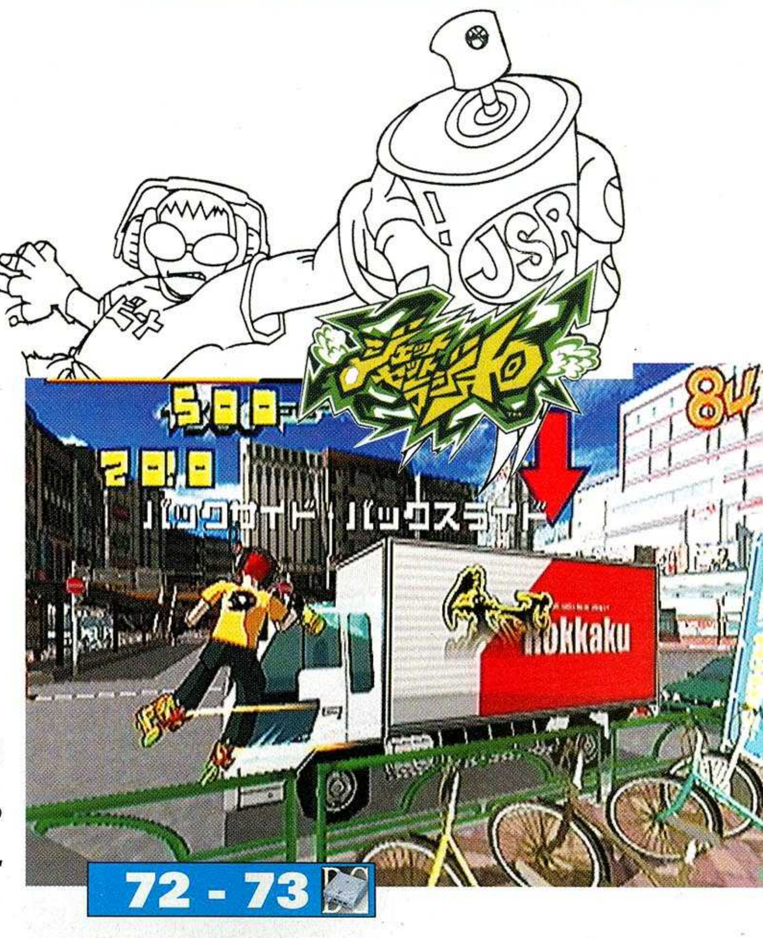
76- 77

Special

Vorschau

Tests





Jet Set Radio

Besser als Crazy Taxi? Segas neuer Trend-Setter

72 - 73



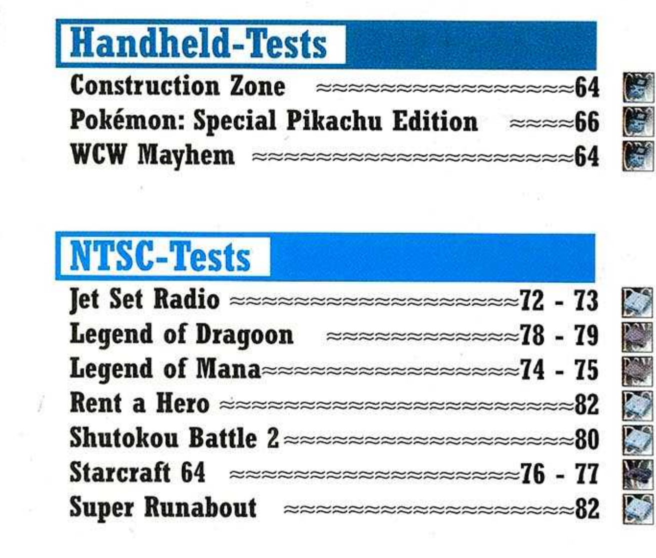
So erreicht Ihr uns:
fun generation Max-Planck-Str 13, (D) 97204 Höchberg
Redaktions-Fax: 0931 / 4 06 91 23
Abo-Service: 07132 / 95 92 31
E-mail: redaktion@fungeneration.com
Spiele-Tipps: Cypress-Hotline; jeden Dienstag von 18 bis 21Uhr; Tel.: 0931/ 4 06 91 70
In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr; Tel.: 0190 / 82 46 68 (gebührenpflichtig: 3,63DM/Minute)

The Legend of Dragoon

Sonys Mammut-Rollenspiel bei uns im Test

78- 79





Handheld-Tests

NTSC-Tests

Tipps & Tricks



10 - 15

Kampf der Konsolen

Sega, Sony, Microsoft und Nintendo Stärken, Schwächen, Strategien & Chancen

Rubriken



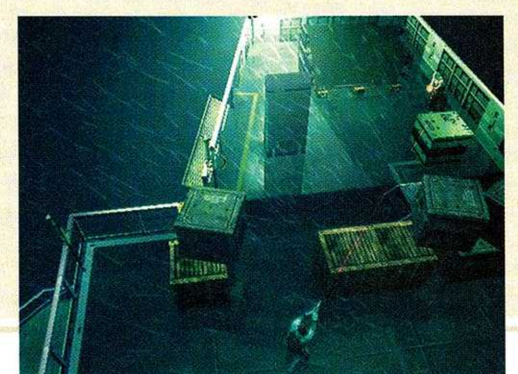
Z.O.E.

Im Detail
Konamis Mech-Adventure und andere PlayStation2-Highlights

16 - 19

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Der Looking-Glass-Bankrott (siehe Meldung auf dieser Seite) berührt die geplante Dreamcast-Umsetzung von **System Shock 2** nicht: Das netzwerk-fähige PC-Action-Adventure wird vom US-Publisher Vatical auf die Sega-Konsole übertragen. +++ Nach *Drum-Mania* wird Konami auch den **Keyboard Mania** -Automaten auf die Playstation 2 konvertieren. Die Umsetzung erscheint in wenigen Wochen gleichzeitig mit einem neuartigen Keyboard-Controller, der über die USB-Schnittstelle an die PS2 angeschlossen wird. +++ Auch From Software unterstützt den USB-Port der PS2: Ihr kommendes Mechgemetzel **Armored Core 2** unterstützt also nicht nur den iLink, sondern auch eine USB-kompatible Maus als analoge Joypad-Alternative. +++ Der japanische Elektronikmulti Sanyo bringt in diesen Tagen ein **15" TFT-LCDisplay** speziell für die PlayStation 2 in den Handel. Das Modell LMU-TF150C4J unterstützt eine maximale Auflösung von 1024 x 768 Pixeln und besitzt neben einem RGB- und S-Video-, auch einen XGA-Eingang. Kostenpunkt: Umgerechnet rund 1900 Mark. +++ Angeblich besitzt das kommende PS2-Abenteuer **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** eine Schnittstelle zum GameBoy-Verwandten *Metal Gear Ghost Babel* – wer Daten aus der Handheld-Fassung in die PS2-Version importiert, schaltet dadurch neue Features frei. +++ Aus für das **Neo Geo Pocket**: Nach halbherzigen Vermarktungsversuchen stellt SNK den USA- und Europa-Vertrieb des Farb-Handhelds mit sofortiger Wirkung ersatzlos ein.



ONLINE

Online Gaming: Gebührensenkung bei Sega

Ab ins Internet: Zum Multiplayer-Auftakt hat sich Sega mit dem Telekommunikationskonzern Viag Interkom verbündet und lockt Euch jetzt konkurrenzlos günstig ins WWW. Unbeschränkten Online-Zugang erhalten Dreamcast-Besitzer via Sega und Viag für 6 Pfennige, am Wochenende und abends für nur drei Pfennige pro Minute. Laut Sega werden diese Telefongebühren im Sekundentakt abgerechnet, weitere Provider-Kosten oder Zugangs-Grundgebühern wie bei AOL & Co fallen nicht an.

HARDWARE

Trag- und vernetzbar: PlayStation One

Mit der Enthüllung einer äußerlich abgespeckten PlayStation beendet Sony Mitte Juni die Spekulationen um eine Handheld-Fassung des Hardware-Millionensellers. Die kompakte Neuauflage ist technisch mit der 32-Bit-PlayStation identisch, mit 193 mm x 38 mm x 144 mm aber weniger als halb so groß, mit 550 g auch leichter als das berühmte Vorgängermodell.

Clou am Nachfolger ist ein TFT-LCDipslay, das an die Geräterückseite gestöpselt wird und aus der PlayStation One eine TV-unabhängige Konsole macht – das optimale Spielzeug für langweilige Urlaubsreisen.

Die PlayStation1 wird seit Anfang des Monats in Japan, ab September in den USA und voraussichtlich wenig später auch in Europa ausgeliefert und soll zusammen mit der 128-Bit-PS2 alle Alters- und Zielgruppen erreichen. In Japan kostet die PS One 15.000 Yen, rund 300 Mark. Ebenfalls noch in diesem Jahr bringt SCE ein Adapterkabel in den Handel, das alle drei PlayStation-Varianten mit dem Handy verbindet und damit durch Mail- und andere Kommunikationstalente aufrüstet. Das LCDisplay wird dagegen erst 2001 in Japan ausgeliefert, über einen PAL-Release hat SCE noch nicht entschieden.



Kompakter, leichter und - dank optionalem LCDisplay – auch mobil: Mit der neuen "PlayStation One" löst Sony den sechs Jahre alten 32-Bit-Vorgänger ab.

SZENE

Pokémon-Championship 2000



Der Rummel um die Mini-Monster findet einfach kein Ende – jetzt hat Nintendo zum Wettkampf aufgerufen. In Berlin, Hamburg, Leipzig und Mülheim nahmen bereits Tausende von Kindern am Wettkampf teil – die Tour wird nun in Frankfurt und München fortgesetzt.

Drei Sieger stehen bisher schon fest: Die besten Pokémon-Trainer des Ruhrgebietes lauten (von links nach rechts) Tim Stoll (Pokémon Cup), Dennis Waldeck (Pika Cup) und Christian Müller (Premium Cup). fun gratuliert allen Gewinnern!

DEIN ZWEITES PROBLEM:
KÄMPFE MIT DIESEM MANN.



VAGRANT STORY™

INDUSTRIE

Sony übernimmt Online-Spezialisten

Nicht Ken Kutaragis erstarkte SCE, sondern die Firmenschwester Sony Pictures (SPE) hat mit sofortiger Wirkung den amerikanischen Spielentwickler und Online-Spezialisten Verant Interactive übernommen. Damit kehrt der Kino- und TV-Konzern auf den Spielemarkt zurück, den SPE während der letzten zwei Jahre zugunsten der Firmenschwester SCE aufgab. Die Verant-Aquisition geschieht durch Sony Online Entertainment (SOE), eine 100%tige Tochter von Sony Pictures. Die frischgebackene SOE-Abteilung entwickelte das erfolgreiche Online-Rollenspiel EverQuest, das seit 1999 von der SCE bzw. den 989-Studios vermarktet wurde. Als Ken Kutaragi vor wenigen Monaten die 989-Studios aus der Eigenständigkeit zurück ins Mutterhaus holte und den 989-Chef und EverQuest-Entdecker Kelly Flock entließ, sah Sony Pictures seine Games-Chance gekommen: Zeitgleich mit der Verant-Übernahme wird Kelly Flock zum Präsidenten der Online-Abteilung (Sony Online Entertainment, SOE) ernannt, der SOE-Sitz von New York nach Kalifornien verlegt. Dort residiert auch das Verant -Team, das durch Everquest 250,000 zahlende Abonnenten für Sony warb und zu Spitzenzeiten bis zu 60.000 Spieler gleichzeitig verwalten kann.

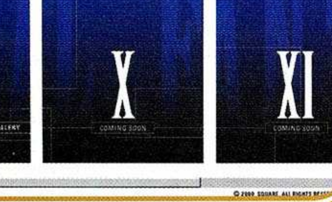


ONLINE

Square eröffnet neue Internet-Zentrale

Mit der Enthüllung der WWW-Site PlayOnline.com beginnt Square sein Engagement im Internet, das über die nächsten Monate zu einem vollwertigen Online-Dienst heranwachsen soll. Wie fun berichtete, will der Final Fantasy-Erfinder mit PlayOnline einen umfassenden Dienst anbieten, der neben Online-Spielen und -Lösungshilfen auch Zugriff auf Musik und Mangas ermöglicht. Neben den PC-Besitzern wird PlayOnline auch die erwarteten PS2-Surfer versorgen. Spätestens *Final Fantasy XI* führt die beiden Plattformen dann im nächsten Jahr zusammen. Der aktuelle Auftritt bietet einen Ausblick auf die nahe Online-Zukunft, aber auch konkrete Informationen zu den mit Spannung erwarteten *Final Fantasy*-Episoden IX bis XI. Neugierige Rollenspieler finden dort aktuell u.a. ein Interview mit den Square-Chefkreativen Hironobu Sakaguchi und Yoshitika Amano.





Das Fundament zum Square-eigenen Internet-Dienst ist gelegt: PlayOnline.Com versorgt Euch ab jetzt mit Infos, ab 2001 mit Multiplayer-Final Fantasy-Episoden.

INDUSTRIE

3D-Pioniere machen dicht

In einem offenen Brief an alle "Fans und Unterstützer" gab der bekannte US-Spielentwickler Looking Glass Anfang Juni überraschend seine Geschäftsaufgabe bekannt. "Nach einem Jahrzehnt als unabhängiger Spielentwickler" erklärt das Management "ist uns trotz aller Versuche, ein sicheres finanzielles Fundament zu errichten, das Geld ausgegangen. Wir haben keine andere Wahl als unsere Türen zu schließen."

Mit Ultima Underworld schuf der US-Entwickler Looking Glass 1992 das erste komplett texturierte 3D-Gewölbe und kam damit sogar den berüchtigten Ego-Shootern von id zuvor. Fast alle Looking Glass-Spiele waren finanziell erfolgreich, technisch bahnbrechend und spielerisch ausgefeilt. 1998 brachten Looking Glass und Eidos das Action-Adventure *Thief* in die Charts, zuletzt sorgte die Firma mit einem famosen Nachfolger zum Electronic-Arts-Titel *System Shock* für weltweit hervorragende Kritiken.

Bankrott trotz weltweit erfolgreicher 3D-Spiele (*System Shock 2*): Looking Glass



Hardware

PS2: Via Festplatte ins Netz

Kurz vor der PlayStation2-Veröffentlichung im Westen präsentiert Sony die versprochene Festplatte für seine Wunderkonsole. Der Massenspeicher von bisher unspezifizierter Größe soll zum Weihnachtsgeschäft in den japanischen Handel kommen, ab 2001 in modifizierter Form dann auch im Westen verkauft werden. In das Zubehör integriert ist ein Netzwerkanschluss, der die PS2 mit diversen Online-Technologien (darunter DSL und Kabel-modem) verbindet.



INDUSTRIE

Im Zeichen der X-Box. Microsoft kauft Oni-Entwickler

Vom Apple-exklusiven Spielentwickler hat sich die US-Firma Bungie in den letzten Jahren zum erfolgreichen Cross-Plattform-Spezialisten entwickelt und mit dem Action-Adventure *Oni* sogar schon ein heißes PS2-Eisen im Feuer. Software-Marktführer Microsoft wiederum ist seit Ankündigung der X-Box auf der Suche nach Development-Verstärkung, die sowohl von Windows, als auch vom Konsolenmarkt eine Ahnung hat. Die 100%tige Übernahme von Bungie durch Microsoft, die Mitte Juni überraschend bekannt wurde, macht also durchaus Sinn. Unter dem Logo der Microsoft Games Division wird Bungie zu einem unabhängigen Entwicklungsstudio, mit besonderer Konzentration auf die kommende X-Box-Plattform.

Im Rahmen der Übernahme gibt der Software-Publisher Take Two seine erst im letzten Jahr erworbenen 19,9% an Bungie wieder ab, behält aber umfassende Rechte, kommende Bungie-Spiele zu vermarkten und zu vertreiben.

SQUARESOFT®

DEIN ERSTES PROBLEM: FINDE IHN.





KOMLETT IN DEUTSCH.

IN DEN DUNKLEN GEWÖLBEN DER VERFLUCHTEN STADT LE MONDE HERRSCHT KRIEG. ZWEI VERFEINDETE CLANS BEKÄMPFEN SICH BIS AUFS BLUT. UND DU ... BIST MITTENDRIN. ALS ASHLEY LIONET – AGENT DES MITTELALTERS. IN EINEM EPISCHEN ACTION-ADVENTURE, DAS SCHON JETZT RUND UM DEN ERDBALL FÜR FURORE SORGT. SCHOCKIEREND SCHÖNE WELTEN IN NIE DA GEWESENEN DIMENSIONEN. EIN NICHT ENDEN WOLLENDER TRIP IN DIE TIEFSTEN ABGRÜNDE MENSCHLICHER VORSTELLUNGSKRAFT.



LÖSUNGSBUCH IM HANDEL!

www.vagrantstory.de



Vierkampf

Spannung auf dem NextGen-Sektor: Ende des Jahres treffen die Power-Konsolen Dreamcast und PlayStation2 in Deutschland aufeinander, nächstes Jahr gesellen sich die 128-Bit-Kraftwerke von Nintendo und Microsoft hinzu. Welcher Konsole gehört die Zukunft? Fun checkt die Stärken und Schwächen der vier unterschiedlichen Systeme.





Software-Support der wichtigsten Spielentwickler ist die Trumpfkarte im NextGen-Konsolenpoker: Mit Metal Gear Solid 2 (oben) beschert Konami der PlayStation2 die erste "Killer Application", gleichzeitig trainiert die Firma mit einer Win98-Umsetzung des ersten Teils (unten) für die X-Box-Zukunft.

Nach Jahren beruhigender Sony-Dominanz steht der anspruchsvolle Spieler bald wieder vor der Qual der Wahl: Auf welche Konsole steigt er um, wenn Ende 2000 die PlayStation- und N64-Spielequellen zugunsten der "Next Generation" versiegen?
Bleibt Segas Dreamcast zukunftssicher oder wird das Gerät von der PS2 verdrängt? Lohnt sich´s, auf Nintendos Dolphin zu warten?
Die brennenden Fragen des Hardware-Generationswechsels können natürlich auch wir nicht mit 100%tiger Sicherheit beantworten. Aufgabe der folgenden vier Seiten ist es, die Versprechen und Ankündigungen der vier Hardware-Bauer zusammenzufassen, Visionen von der Realität zu trennen und damit das Ankündigungschaos der letzten Wochen zu entwirren.
Wir verraten euch, wo der Next-Generation-Markt nach den Frühjahrsmessen TGS, GDC und e3 steht, was Entwickler über die PS2, X-Box & Co. denken und mit welchen Next-Gen-Konsolen die Third-Party-Majors planen.

2000: Am Wendepunkt

Gegenwärtig ist die Situation auf dem Videospielemarkt sehr übersichtlich: Auch wenn Nintendo mit Pokémon & Co. etwas aufgeholt hat, ist die PlayStation mit über 70 Millionen verkauften Geräten weltweiter Marktführer. Mit der Einführung der PlayStation2 in den USA und in Europa am 27 Oktober möchte Sony seinen Erfolg zementieren, windet sich aber noch um die Preisentscheidung: 499 oder gar rund 700 Mark? Die DM-Fixierung der Hardware in Europa wird mit Spannung erwartet und ist entscheidend für den Videospieljahreswechsel 2000/2001. Da Nintendos Dolphin erst im August in Japan vorgestellt wird und auch dort nicht vor dem 2. Quartal 2001 erscheint, wird das N64 die 32-Bit-PlayStation voraussichtlich überleben. So werden auch im nächsten Jahr z.B. noch neue Spiele von Rare erscheinen. Nicht technische Schwierigkeiten, sondern strategische Überlegung scheint für die späte Dolphin-Enthüllung verantwortlich: Nintendo ist dafür bekannt, eine Konsole technisch und wirtschaftlich auszureizen und den Hardware-Nachfolger erst im allerletzten Moment zu bringen. Game Boy Advanced und Nintendo Dolphin liegen nicht mehr im Entwicklungslabor, sondern stehen bereits in der Warteschleife (siehe Seite 13).
Dank Segas Frühstart heißt der technische Marktführer aber momentan noch Dreamcast - die einzige PAL-Konsole mit PC-verwandter 3D-Leistung, VGA-Auflösung und serienmäßigem Internetzugang.
Wer diese Konsole besitzt, kann sich nicht nur über konkurrenzlose Hardwarepower, sondern auch auf massig neue Spiele namhafter Hersteller freuen. Wie die e3-Messe im Mai bewies (letzte fun), rollt auf Sega-Fans eine Software-Lawine zu.
Es mehren sich jedoch die Anzeichen, dass nach der Release-Schwemme Mitte und Ende 2000 der Entwick-

NextGen-Konsolen: Die offiziellen Leistungsdaten

Hersteller:	Sega	Sony	Microsoft	Nintendo
System:	Dreamcast	PlayStation2	X-Box	Dolphin
Release:	1998	2000	2001	2001
CPU				
Hersteller:	Hitachi	Toshiba	Intel	IBM
Typ:	SH-4	Emotion Engine	Pentium-verwandt	Gekko (PowerPC-verwandt)
Architektur:	64-Bit	128-Bit	128-Bit	128-Bit
Taktfrequenz:	200 Mhz	300 MHz	733 MHz	400 MHz
Grafik				
Prozessor:	PowerVR	GS (Spezial-Chip)	GeForce 3	Spezial-Chip
Hersteller:	NEC	Sony	nVidia	Art-X, NEC
Taktfrequenz:	100 MHz	150 MHz	n.b.	200 MHz
Max. Auflösung:	640x480	1280x1024	1920x1080	n.b.
Sound				
Kanäle:	64 ADPCM	48+ ADPCM	64 ADPCM	n.b.
Speicher				
RAM	26 Mbyte	40 Mbyte	64 Mbyte	n.b.
Extern:	angekündigt (Zip)	angekündigt (HD)	8 Gbyte HD	n.b.
Spielemedium:	12x GD	2x DVD, PS-CD-ROM	4x DVD	DVD
Sonstiges				
DVD-Movie-Playback:	Nein	Ja	Ja	Nein
Memory Card	0,128 Mbyte	8 Mbyte	8 Mbyte	n.b.
Kapazität:	1,2 Gbyte	4,7+ Gbyte	4,7+ Gbyte	4,7+ GByte
Modem/Ethernet:	intern (33 KBps)	extern (angekündigt)	inter (100 MBps)	intern (angekündigt)
Controller Ports:	4	2	4	4

der Konsolen

Sega und Sony, Microsoft und Nintendo: 2001 konkurrieren vier Hardware-Giganten miteinander, die in den 20 Jahren unterschiedliche Erfahrungen auf den Spielemarkt machten und z.T. sogar schon eng zusammenarbeiteten:



Microsoft wiederum steigt erst 1998 wieder ins Konsolen-Business und schneidert Segas Dreamcast ein WinCE-Betriebssystem auf den Chip. Mittlerweile ist die Zusammenarbeiten jedoch beendet.



1984 ertüftelte Microsoft das MSX-Betriebssystem für eine neue Generation von Spiel-Computern. Unter den namhaften Herstellern, die MSX unterstützen ist Elektronikmulti Sony, der mit HitBit-Hardware und –Spielen den Markt erstmals betritt.



Im Auftrag von Nintendo setzt Sony seine Videospielforschung Ende der 80er-Jahre fort und spendiert der Super-Nintendo-Konsole einen famosen Sound-Chip. Während der Konzeption einer gemeinsamen CD-ROM-Konsole trennen sich die Wege von Nintendo und Sony aber wieder.

lungs-Support zugunsten der Konkurrenz abnimmt – mehr dazu auf Seite 14.

Generell ist Sega der Unsicherheitsfaktor unter den drei großen Konsolenbauern: Nach dem kürzlichen Rücktritt des Firmenchefs Irimajiri wird die Firma umgebaut, um auf hohe Verluste zu reagieren und Sega fit für die Zukunft zu machen. Abgeschaltet wurde vom neuen Sega-Boss Ookawa auch gleich die Geschäftsbeziehung zum amerikanischen Software-Primus Microsoft, der dem Dreamcast das WinCE-Betriebssystem spendiert. In den letzten Monaten wurde gemunkelt, Bill Gates wolle Sega ganz übernehmen, um das dringend nötige Standbein in Japan zu bekommen. Die Gerüchte haben sich inzwischen zerstreut, Sega und Microsoft werden in Zukunft eher als Konkurrenten denn als Partner agieren.

Trotzdem glaubt Microsoft, dass noch Platz ist für ein viertes System: Vermutlich erst einige Monate nach dem Dolphin-Start wird Ende 2001 die X-Box erscheinen, um es mit den Konsolen von Sega, Sony und Nintendo aufzunehmen. Serienmäßiger Internet-Zugang, DVD-Movie-Playback und eine integrierte Festplatte – mit dieser angekündigten Multimedia-Kombi überbietet Microsoft sowohl Sonys PS2 als auch Nintendos Dolphin. Blättert um, und ihr erfahrt mehr über Microsofts Hardware-Wunder.

Ein technischer Detailvergleich ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich: Während der Dreamcast bereits bis auf den letzten Chip ergründet ist, gibt´s z.B. zum Dolphin nur drei, vier vage Zahlen, die nicht viel über die finale Performance der Hardware verraten. Klar, dass eine ausgereizte PS2 technisch stärker ist als der zwei Jahre alte Dreamcast – allerdings wird noch einige Zeit ins Land gehen, bis sich die Entwickler-Welt mit Sonys System-Architektur so weit angefreundet hat: Bis dahin pendeln sich die beiden Plattformen vermutlich auf einem ähnlichen Performance-Level ein. Genauso logisch ist, dass X-Box und Dolphin als jüngste Systeme die PS2 im nächsten Jahr wiederum übertrumpfen.

Fun beschränkt sich also darauf, die bisher enthüllten Leistungsdaten in einer Tabelle zusammenzufassen. Mit einer Technik-Analyse warten wir, bis auch X-Box und Dolphin fertiggestellt und spielbar sind. *(wf)*

Spiele-Support: Zu welchen Plattformen sich die Hersteller bekennen.

	DC	PS2	ND	XBox	Bekannteste Marke
Acclaim	voll	voll	Support	Support	Turok
Activision	Support	Support	keine	Support	Tony Hawk
Capcom	Support	voll	Support	Support	Resident Evil
Crave	voll	Support	keine	keine	keine
EArts	keine	voll	voll	Support	EA Sports
Eidos	Support	Support	voll	Support	Tomb Raider
Infogrames	voll	Support	voll	Support	Driver
Konami	Support	voll	Support	Support	Metal Gear Solid
LucasArts	Support	Support	Support	keine	Star Wars
Mattel	voll	Support	keine	Support	Myst
Midway	voll	voll	voll	Support	NBA Jam
Namco	Support	voll	Support	Support	Ridge Racer
Sierra	Support	voll	keine	Support	Halflife
Square	keine	voll	keine	Support	Final Fantasy
Take 2 (1	voll	voll	keine	Support	GTA
THQ	Support	Support	keine	Support	keine eigene Marke
Titus (2	Support	Support	Support	Support	Roadsters
Ubisoft	voll	Support	keine	keine	Rayman

(1 incl. Rockstar; (2 incl. Virgin & Interplay

Dass die Tabelle nach rechts immer heller wird (und sich zu Dolphin und X-Box vergleichsweise wenige Hersteller mit konkreten Titeln bekennen), liegt daran, dass Dreamcast und dazugehörige Entwicklungssysteme seit 1998 verfügbar sind, die Hardware von Microsoft hingegen noch gar nicht existiert. So verrät die Grafik wenig über die Situation in z.B. zwei Jahren, ist aber vielsagend durch die unregelmäßigen Stellen im Farbverlauf: Deutlich zu sehen ist z.B. das "Nein!" von EA zur Sega-Konsole.

Voller Support, mehrere Spiele in der Entwicklung — Support, aber nicht oberste Priorität — Keine Entwicklungen bekannt, keine Ankündigungen

Spielekraftwerk unter Windows: X-Box

Lange Zeit sah Bill Gates dem wachsenden Konsolenmarkt nur aufmerksam zu, jetzt ist die Zeit reif für den Einstieg: Microsoft bündelt sein weitreichendes Software-, Netz- und Zubehör-Know-How in der Power-Konsole X-Box, um nach dem PC-Sektor auch den Konsolenmarkt zu knacken.

Um sich optisch noch nicht festzulegen, gleichzeitig aber nicht mit leeren Händen dazustehen, zeigt Microsoft die Prototypen als massives X. Keine Panik: Das finale Gerät ist kompakter.

Microsoft® FIRMEN-FACTS

Einstieg ins Spiele-Business:	1980
Erstes Spiel:	Olypmpic Decathlon
Bislang veröffentlichte Spiele (1:	40
Größter Hit:	Age of Empires II (über 2 Millionen Einheiten weltweit)
Eigene Entwicklungsfirmen:	Japan: --- USA: Access, FASA, interne Studios Europa: ---

(1 ohne Updates und Umsetzungen

Der amerikanische Software-Riese Microsoft hat in den letzten zehn Jahren in fast jede digitale Technik investiert (Internet und DigitalTV, 3D-Grafik und PocketPC), den Spielesektor aber lange Zeit kaum angetastet. Nur indirekt ist Microsoft seit Anfang der 90er-Jahre involviert: "Unter Windows" laufen 90% aller Computer-Spiele, auch im Dreamcast arbeitet Microsoft-Code.
Mag Gates die Entwicklung des PCs zum Spielgerät auch nicht vorhergesehen haben, sein Interesse am Spielemarkt war von Anfang an vorhanden: Schon Ende der 70er-Jahre (MSDOS und Windows gab´s noch nicht) holte Gates Computer-Spiele in sein damals noch schmales Programm. Klassiker wie MS Adventure und MS Flight Simulator etablierten die Firma auf dem Hobby-Software-Sektor, den Microsoft wenig später ganz erobern möchte: Microsoft begeistert alle wichtigen Elektronik-Hersteller für sein Betriebssystem MSX und entwickelt mit Panasonic, Yamaha, Hitachi, Sanyo und Sony eine neue Generation leistungsfähiger Spiel-Computer. Konami und andere wichtige 8-Bit-Spielehersteller machen MSX in Japan zum Erfolg, doch im Westen können die bunten Heimcomputer gegen Geräte von Commodore und Nintendo nicht bestehen. Nach kurzer Begeisterung ist das MSX-Feuer bereits 1985 erloschen. Gates zieht sich vom Spielemarkt zurück, erobert stattdessen den PC-Sektor und veröffentlicht bis 1993 nur noch vereinzelte "Entertainment Packs" sowie Flugsimulatoren.
Dass ein Trend verschlafen wurde, erkennt Microsoft (MS) erst durch die räumliche Nähe zu Nintendo: Deren US-HQ steht wie die Gates-Zentrale in Redmond und zwingt erfolgsverwöhnte Microsoft-Manager Mitte der 90er-Jahre zur umständlichen Beschreibung der eigenen Firma: "Wir sind der zweitgrößte Software-Hersteller – im Ort!" Für ein Unternehmen, das sich noch Monate zuvor als weltgrößte Softwarecompany bezeichnen konnte, ein trübes Eingeständnis. Ungefähr in diese Zeit fällt die Rückkehr ins Games-Business - durch enstprechende Windows-Erweiterungen (Direct X, Direct 3D), aber auch eigene Spiele. Nach schwachen Debüttiteln kommt die MS-Games-Abteilung in Schwung und wird – dank Age of Empires - innerhalb von drei Jahren zu einem der stärksten PC-Spielehersteller.

Die Zukunftsperspektive

Microsoft befindet sich in der optimalen Position, eine neue Spieleplattform zu schaffen: Durch Windows ist Microsoft mit dem Spielemarkt, Bedürfnissen und Wünschen von Entwicklern, Publishern und Kunden vertraut. Microsoft fertigt das beste PC-Spielezubehör (die "Sidewinder"-Flight Sticks und -Force-Feedback-Controller) und Spiel-Software mit internationalem Appeal (Age of Empires). Mit FASA ("Battletch", "Mechwarrior", "Shadowrun" und "Earthdawn") besitzt Gates außerdem eine trendsichere Marke, die Science-Fiction-, Strategie- und Rollenspiel-Fans rund um den Globus erreicht. Schließlich beschäftigt Microsoft zwar keine japanischen Spiele-Erfinder, hat aber einige der begabtesten Designer des Westens an sich gebunden. Vor allem die Weltraumgroßprojekte von Digital Anvil, Firma der Wing Commander-Brüder Chris und Erin Roberts, sind dazu geeignet, den technischen Vorsprung von Wintel zu beweisen.





Erste Erfahrung auf dem Spiele-Hardware-Markt sammelte Microsoft mit seinem vorzüglichen Sidewinder-Zubehör: Oben der "Force Feedback 2"-Joystick, unten ein neuartiger Strategiespiel-Controller von Microsoft.

+ Fünf Gründe wieso Microsoft die Nummer Eins wird.

- + Vom Game-Nobody zu einem der erfolgreichsten PC-Spielehersteller – Microsoft absolvierte die Vorübung für den Konsoleneinstieg mit Bravour.
- + Internet- und Multiplayer-Spielen gehört die Zukunft – hier kennt sich Microsoft besser aus als Sony, Sega oder Nintendo.
- + Auch mit Force-Feedback & Co. hat MS Erfahrung: Die Firma entwickelt vorzügliche Digital- und Analog-Controller.
- + MS steht in Kontakt zu allen großen US-Spielefirmen ("Third Parties") und hat viele der kleineren (als "2nd Parties") bereits fest unter Vertrag.
- + X-Box ist eine Windows-Plattform: Umsetzungen bekannter PC-Spiele fallen EA, Infogrames & Co. nicht schwer.

- Fünf Gründe wieso ihr mit Microsoft nicht rechnen müßt.

- - Werft einen Blick auf Firmenprofil und Third-Party-Grafik: Im Gegensatz zu Sony, Sega und Nintendo beschäftigt MS kaum japanische Entwickler.
- - Viel Hype, wenig greifbare Hardware: Im Gegensatz zu Dreamcast oder PS2 ist die X-Box noch weit von der Markteinführung entfernt:
- - Who the Hell is Gates? Die Marke Microsoft ist bei Videospielern entweder unbekannt...
- - ...oder unbeliebt: Im Gegensatz zu Windows-Spielern können Sony- Sega- und Nintendo-Fans über Hardware-Konfikte und Systemabstürze nur die Nase rümpfen.
- - MS droht die gerichtliche Zerschlagung. Gates hat unter dem Druck der US-Behörden zu wenig Power und Konzentration, um Sony & Co. herauszufordern.

Gigant in Wartestellung: Nintendo

Während sich Sony und Microsoft die Strategien und technischen Daten um die Ohren hauen, hält Nintendo momentan noch dicht. Doch hinter den Kulissen gilt die neue Dolphin-Hardware als serienreif – und wird in zwei Monaten auf der Nintendo-Messe "Space World" erstmals gezeigt.

Von der kommenden Dolphin-Konsole ist bislang nur das Herzstück enthüllt: Der zusammen mit IBM entwickelten Gekko-Chip preist Nintendo als eine der leistungsfähigsten CPUs der Gegenwart.

Das richtige Timing spielt für japanische Strategen eine entscheidende Rolle: Just als der junge Videospielmarkt 1983 in eine Krise geriet und innerhalb weniger Monate zusammenbrach, veröffentlichte die Spielzeug- und Automatenfirma Nintendo ihr erstes "Nintendo Entertainment System" (NES) in Japan, ab 1985 auch im Westen. Der schwer angeschlagene US-Pionier Atari wird vom Markt verdrängt, der ehrgeizige Nachzügler Sega abgeschüttelt. Von 1985 bis 1995 gilt Nintendo als unschlagbar, sein Maskottchen Mario als gutgelaunte Personifikation einer ganzen Branche.

Von entscheidender Bedeutung sind für Nintendo die Spiele der wichtigsten Software-Hersteller, die NES und Super NES als sogenannte Third Parties unterstützen, dadurch für den Erfolg der Hardware sorgen und gleichzeitig Lizenzzahlungen auf Nintendos Konto pumpen. Wegen Nintendos strikter Lizenzpolitik ist das Verhältnis zu Capcom, Namco, Konami & Co. nicht immer unkompliziert, doch da diese Firmen mit Nintendo-Spielen Millionen machen, blieben sie lange Zeit auf Linie.

Angeblich ist ein persönlicher Streit zwischen dem Namco-Patriarchen Masay Nakamura und Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi der Grund dafür, dass sich die durch Pac-Man und Pole Position bekannte Firma Mitte der 90er-Jahre einem überraschenden Konkurrenten zuwendet, dem Elektronikriesen Sony. Die Namco-Spiele Ridge Racer und Tekken erscheinen daraufhin nicht mehr für Nintendo, sondern exklusiv für die PlayStation und ermöglichen es Sony, sich in Japan zu etablieren.

Als die PlayStation das SuperNintendo als wichtigste Spielmaschine ablöst, gibt es nur noch wenige Firmen die exklusiv zu Nintendo halten, darunter Squaresoft, die zusammen mit Rare das Mario RPG entwickeln. Doch dann beginnt es auch zwischen dem Final Fantasy-Erfinder und Nintendo zu kriseln – als Square aus dem Nintendo-Lager desertiert, ist das N64 für viele Japaner schon wieder gestorben. Square schlägt sich ebenfalls auf die Seite von Sony und beginnt umgehend mit der Entwicklung einer neuen Final Fantasy-Episode. Ein Großteil der drei Millionen Square-Fans vollzieht den Plattformwechsel mit – das N64 kommt in Japan nie auf die Beine, mit Hilfe von Final Fantasy 7 und des in Fernost gewaltigen Rollenspielmarktes wird Sony zur neuen Nummer Eins.

Die Zukunftsperspektive

Dass Nintendo trotzdem noch ein Videospiel-Major ist, liegt weniger an der sicheren Nummer-Zwei-Position des N64 in den USA und Europa, sondern am ungebrochenen Erfolg des tragbaren Game Boys: Durch Color-Update und Pokémon-Spiele ist das Handheld seit Jahren Nintendos größter Umsatzbringer. Für die Entwicklung, Einführung und Unterstützung neuer Hardware hat Nintendo also auch im Jahr 2000 noch genügend Geld. Gleichzeitig beweist Nintendo mit dem N64, dass es wohl in der Lage ist, eine Hardware am Leben zu erhalten.



Nicht wegen technischer Muskelspiele, sondern aufgrund starker Marken bleibt Nintendo erfolgreich: Im Westen sorgt Pokemon Pikachu für ein überraschendes N64-Revival, er und seine Kollegen werden auch den Dolphin-Start unterstützen. Sind im Jahr 2000 Nintendo-Helden populärer als Micky Maus?



Mit der Kombi aus Wechselplatte und Modem kommt das 64DD ähnlichen Konzepten von Sony, Sega & Microsoft zuvor. Die N64-Erweiterung dient Nintendo als Online-Übung, eine Veröffentlichung des zeitgemäßen Add-Ons imWesten ist nicht geplant.

+ Fünf Gründe wieso Nintendo die Nummer Eins wird.

+ Nintendo hat die weltweit stärksten Spielemarken und ist mit Mario & Zelda, Donkey Kong und Pokemon...
+ ...bei jungen Spielern die unbestrittene Nummer 1.
+ Nintendo führt den Markt mobiler Spielgeräte, die über unterschiedliche Schnittstellen mit der NextGeneration kommunizieren.
+ Für Nintendo arbeitet Shigeru Miyamoto, der beste Spieldesigner der Welt und....
+ ...Rare, das beste Entwicklungsteam der Welt.

– Fünf Gründe wieso Nintendo keine Chance hat.

- Dolphin – wo? Im Gegensatz zu Dreamcast und PlayStation2 ist die neue Nintendo-Konsole noch immer nicht in Sicht.
- Nintendo hat Vertrauen verloren: Viele Firmen, die bis zum Sony-Durchbruch fast ausschließlich Nintendo unterstützen, entwickeln nun vor allem für die PlayStation-Familie...
- ...so wird auch für die nächste Nintendo-Konsole kein Final Fantasy erscheinen. Für den japanischen Markt fatal!
- Viele Köche verderben den Brei: Mit IBM und Matsushita sitzen zwei mächtige Hardware-Partner im Nintendo-Boot. Schon jetzt sorgt die Ankündigung eines Dolphin-verwandten DVD-Players von Matsushita für Verwirrung, denn...
- ...Dolphin selbst wird angeblich nicht DVD-Movie-kompatibel. Ein DVD-Gerät auf dem man keine Filme sieht? Damit gerät Nintendo gegenüber den bis dahin PS2-verwöhnten Spielern in Erklärungsnot.

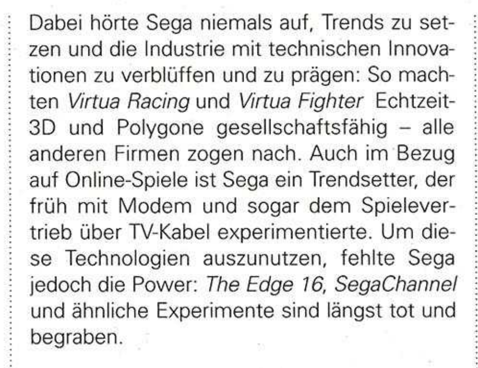
Nintendo® FIRMEN-FACTS

Einstieg ins Spiele-Business:	1978
Erstes Spiel:	Computer Othello
Spiele bislang [1]:	200
Erfolgreichstes Spiel:	Super Mario Bros 3 (rund 15 Millionen Einheiten weltweit)
Eigene Entwicklungsfirmen:	Japan: diverse interne Studios
	USA: Left Field, Silicon Knights
	Europa: Rare

[1] ohne Updates und Umsetzungen

Erfolg durch Frühstart?

Sega



Das Dreamcast hat sich als leistungsfähige und zuverlässige Next-Generation-Konsole erwiesen und wird durch Spiele fast aller wichtigen Firmen unterstützt. Trotzdem geht es für Sega im Zeichen der PS2-Einführung ums Ganze: Reicht der zeitliche Vorsprung vor Sony, Nintendo und Microsoft?

Momentan ist Segas Dreamcast die leistungsfähigste Spielkonsole in Europa und – im Gegensatz zur PS2 in Japan – bereits voll Online-fähig.

Die Geschichte von Sega ist die Geschichte vom ewigen Zweiten: Obwohl die Firma seit 20 Jahren technisch leistungsfähige Hardware und wegweisende Spiele entwickelt, unterliegt sie dem Mitbewerber Nintendo (seit 1995 auch Sony) regelmäßig in der Vermarktung. Weder Master System noch Mega Drive konnten die Mario-Konsolen NES und SuperNES schlagen, das tragbare Game Gear wurde vom Game Boy ganz einfach weggefegt.

Das größte Debakel in der Sega-Geschichte ist die ambitionierte Saturn-Konsole: Das 32-Bit-Gerät war technisch mit der PlayStation nahezu identisch, kam sogar etwas früher auf den Markt und wurde mit Digital-Video- und Online-Zubehör multimedial aufgepeppt. Trotzdem ist die Maschine vom Markt verschwunden – der einstige Gegenspieler PlayStation aber noch quicklebendig.





Zukunftsmusik oder Vaporware? Damit die Dreamcast-Konsole technisch konkurrenzfähig bleibt, rüstet sie Sega schrittweise auf (links: Kamera und Microphon). Leider sind bislang weder das wichtige Zip-Laufwerk, noch ein ISDN-Adapter oder gar das DVD-Laufwerk (unten) erschienen.

Dabei hörte Sega niemals auf, Trends zu setzen und die Industrie mit technischen Innovationen zu verblüffen und zu prägen: So machten *Virtua Racing* und *Virtua Fighter* Echtzeit-3D und Polygone gesellschaftsfähig – alle anderen Firmen zogen nach. Auch im Bezug auf Online-Spiele ist Sega ein Trendsetter, der früh mit Modem und sogar dem Spielevertrieb über TV-Kabel experimentierte. Um diese Technologien auszunutzen, fehlte Sega jedoch die Power: *The Edge 16*, *SegaChannel* und ähnliche Experimente sind längst tot und begraben.

Die Zukunftsperspektive

Damit sich die Saturn-Niederlage Mitte der 90er-Jahre nicht wiederholt, ist Sega seinen Mitbewerbern mit dem Dreamcast gleich um ein bis zwei Jahre zuvorgekommen: Während Nintendo und Microsoft noch an ihren Next-Gen-Boliden tüfteln und Sony sich auf den US- und Eurostart vorbereitet, ist der Dreamcast bereits da – und mit der Konsole die technisch und grafisch schönsten Spiele. Durch den Frühstart gelang es Sega, das angekratzte Vertrauen der großen Videospielfirmen wiederzugewinnen: Von den Euro-Majors Eidos und Infogrames, über die US-Riesen Acclaim und Midway und bis hin zu Capcom und Namco in Japan entwickeln fast alle wichtigen Firmen Dreamcast-Spiele.

Auch bei Sega selbst sitzen hochbegabte Produzenten: Neben Nintendo Shigeru Miyamoto gelten Yu *Virtua* Suzuki, Yuji *Sonic* Naka und Tetsuya *Sega Rally* Miziguchi als die hellsten Videospielköpfe im Großraum Tokio. Diese Kreativen sind das stärkste Kapital des verletzlichen Spieleriesen.

Denn trotz der Hard- und Software-Power balanciert Sega seit Jahren am Rande des Abgrunds: Büros in Europa und Amerika werden geschlossen, Joint-Ventures aufgegeben, Labels gestrichen. Die seit Jahren anhaltenden Umstrukturierungen haben die Dreamcast-Einführung nicht stoppen können, doch wie lange Sega im Kampf gegen Nintendo und Sony noch durchhält, weiß niemand.

Der Abgang des Sega-Chefs Irimajiri, der mit dem Dreamcast die Spielewelt zurückerobern wollte, ist das Eingeständnis einer Niederlage und zeigt, dass Sega im Gegensatz zu Sony keine Ruhe findet. So hält sich z.B. seit Jahren hartnäckig das Gerücht, Sega wolle aus dem Hardware-Geschäft aussteigen und ein reiner Software-Hersteller werden. Auch im Hinblick auf die Microsoft-Expansion in den Konsolenmarkt wurde Sega als Übernahmekandidat genannt.

SEGA FIRMEN-FACTS

Einstieg ins Spiele-Business:	1973
Erstes Spiel:	Pongtron
Spiele bislang [1]:	550
Erfolgreichstes Spiel:	Sonic the Hedgehog (über 2 Millionen Einheiten weltweit)
Eigene Entwicklungsfirmen:	
Japan:	neun interne Studios (u.a. SonicTeam)
USA:	Visual Concepts
Europa:	No Cliché

[1] Originalspiele ohne Umsetzungen

+ Fünf Gründe wieso Sega die Nummer Eins wird.

+ konkreter Spielspaß statt Zukunftsmusik: Hier und jetzt ist der Dreamcast die technisch beste Spielemaschine.
+ Statt wie Sony von Online zu schwärmen, ist Sega längst drin: Als erste Konsole mit internem Modem ermöglicht das Dreamcast Multiplayer-Duelle über's Netz.
+ Software-Qualiät: Vor allem für Sega Japan arbeiten einige der besten Spieletechniker und –designer. Der Nachschub guter Inhouse-Titel ist sicher.
+ Software-Quantität: Der Dreamcast ist einfach und kostengünstig zu programmieren – von den Third-Party-Herstellern kommen massig Spiele, darunter viele Umsetzungen von PC-Hits.
+ Wenn PS2, X-Box und Co. den Dreamcast technisch übertrumpfen, bleibt der Sega-Konsole als preisgünstigste und bewährte Spielkonsole eine Chance.

– Fünf Gründe wieso Sega keine Chance hat.

- nach einem Hoch im Jahr 2000 nimmt die Third-Party-Unterstützung rapide ab: Zugunsten von PS2, Dolphin und X-Box werden viele Dreamcast-Projekte gestrichen.
- Die Schattenseite des Online-Frühstarts: Die verwendete Modem-Technologie ist veraltert - lange bevor eine vollwertige Infrastruktur steht.
- Sega ist kein Marktführer: Nach zehn wechselvollen Jahren haben viele Firmen, aber auch Kunden das Vertrauen in den Videospielriesen verloren,...
- ...außerdem macht die Firma seit Jahren Verlust: Die Finanz-Power oder den langen Marketing-Atem von Sony, Microsoft und Nintendo hat Sega nicht.
- Square und Electronic Arts, zwei der wichtigsten Spielefirmen, ignorieren Sega und ihren Dreamcast.

Der Marktführer: Sony

Sega und Nintendo wirken abgeschlagen, Microsofts X-Box ist noch längst nicht in Sicht: Nach sechs Jahren PlayStation steht Sony an der Spitze. Wird die PS2 den weltweiten Erfolg des Hardware-Vorgängers wiederholen?



Mehr als eine Spielkonsole: Mit der PlayStation2 öffnet Euch Sony die Welt der DVD-Filme, sowie – angeblich – das Tor in die Online-Zukunft.

Zielstrebig, konzentriert und mit langfristiger Planung hat Sony den Videospielmarkt erobert. Der Spiel-Computer-Standart MSX diente dem Konzern Anfang der 80er-Jahre als Testfeld, im Gegensatz zu anderen Elektronikfirmen blieb Sony dem Sektor seitdem treu: Nach MSX kam Sony Ende der 80er-Jahren zum NES und wurde später auch Third-Party-Lizenznehmer für das Super-NES. Heute bilden die Designer und Programmierer der 8- und 16-Bit-Ära den Kern der japanischen Entwicklungsstudios.

Parallel zur Software-Entwicklung für Nintendo spielt der Sony-Konzern sein Hardware-Know-How aus, spendiert Nintendo einen leistungsfähigen Soundchip und erarbeitet 1990 das Konzept für eine Nintendo-kompatible, eigene CD-ROM-Konsole. Als die Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Sony scheitert, kann das Sony-Entwicklungsteam unter Ken Kutaragi die Konzernführung für einen Alleingang begeistern: Statt als Nintendo-kompatibles Gerät wird die PlayStation 1994 als ärgster Konkurrent des damaligen Marktführers produziert und vermarktet. Unterstützung erhält Sony vom Videospielpionier Namco, der nach Zwist mit Nintendo die Chance für einen Seitenwechsel nutzt: Nicht die akzeptablen Sony-eigenen Spiele, sondern *Ridge Racer* und *Tekken* von Namco sicherten den PlayStation-Erfolg in Japan. Weitere Schützenhilfe erhält Sony vom Final Fantasy-Erfinder Square, der nach zehn Nintendo-exklusiven Jahren ab Mitte 1996 nur noch PlayStation-Spiele produziert.

Im Westen hatte Sony im Vorfeld des PlayStation-Releases das englische Software-Haus Psygnosis übernommen. Der (aufgrund von *Lemmings*) heißeste Entwickler Europas wurde quasi zur europäischen Entwicklungszentrale und befeuerte mit *WipEout* & Co. den hiesigen PlayStation-Durchmarsch.

Flankiert von millionenschwerem Marketing und professionellem Vetrieb ging die PlayStation-Rechnung auf: Im Jahr 2000 präsentiert sich Sony als weltweiter Marktführer – das ausdauernde Videospiel-Engagement über MSX und Nintendo bis hin zur PlayStation hat sich gelohnt.

Die Zukunftsperspektive

Auch die Einführung der PS2 hat Sony gut vorbereitet: Im Gegensatz zum Konzern-Gewirr der 32-Bit-Ära (u.a. redeten auch Sony Pictures und Sony Music beim Videospielgeschäft mit) hat der Konzern seine SCE-Abteilung im letzten Jahr emanzipiert. Unter Führung von Ken Kutaragi ist SCE jetzt eigenständig und in der Lage, konzern-übergreifende Strategien zu prägen statt sich ihnen wie früher zu unterwerfen.

Wie die Firmenmutter hat sich auch SCE auf den Generationswechsel gut vorbereitet und sich in den letzten zwölf Monaten stark verändert: In den USA wurden externe Studios wieder eingegliedert, die europäischen Studios ebenfalls neu organisiert und z.B. Psygnosis zerschlagen – durch die jetzt abgeschlossene Restrukturierung hat SCE seine Kräfte weltweit konzentriert.

Dass die PlayStation2 nicht floppt, ist schon jetzt so gut wie sicher: Nach sechs Jahren PlayStation sind Produktion, Vertrieb und Marketing eingespielt, außerdem stehen alle Spielentwickler an Sonys Seite.

Den technischen Vorsprung der PS2 vor der Konsolenkonkurrenz können die ersten Spiele noch nicht beweisen. Im Bild *Dead or Alive 2*, einer der momentan stärksten PS2-Titel - die Unterschiede zur Dreamcast-Fassung suchen Experten mit der Lupe.



SONY® FIRMEN-FACTS

Einstieg ins Spiele-Business:	1983
Erstes Spiel:	Computer Billiards
Spiele bislang [1]:	180
Erfolgreichstes Spiel:	Gran Turismo (über 10 Millionen Einheiten weltweit)
Eigene Entwicklungsfirmen:	Japan: Arc, Contrail, Polyphony, Sugar & Rockets; USA: diverse interne Studios; Europa: Studio Camden, Studio Liverpool, (ehem. Psygnosis), Studio Cambridge, Studio Soho

[1] Originalspiele ohne Umsetzungen



Als Mainstream-Unterhaltung für alle Altersklassen liegen Musikspiele in Japan voll im Trend. Neben dem PS2-DrumMania-Controller (Bild) können auch die Tanzmatten und Gitarren der "alten" PlayStation angeschlossen werden, denn die PS2-Abwärtskomaptibilität bezieht sich auch auf's Zubehör.

+ Fünf Gründe wieso Sony die Nummer Eins bleibt.

- + Die PlayStation2 ist die technisch stärkste und einzige DVD-kompatible Konsole.
- + Als globaler Marktführer gehört dem PlayStation-Erfinder das Vertrauen von Entwicklern, Handel und Kunden – die Marke PlayStation kennt jeder.
- + Die PS2 ist keine Zukunftsvision, sondern startklar und kommt X-Box bzw. Dolphin auch im Westen um ein Jahr zuvor.
- + Square, Konami, Namco und Capcom in Japan, Electronic Arts im Westen – Sony hat die stärksten Third-Party-Verbündeten.
- + Metal Gear Solid 2

– Fünf Gründe wieso Sony keine Chance mehr hat.

- - Die PS2 ist schwer zu programmieren: Viele Entwickler murren und würden sich am liebsten nur noch um Dreamcast und X-Box kümmern.
- - Je größer die Vormachtstellung von Sony, desto stärker der Wunsch der Industrie nach einer konkurrenzfähigen Alternative – Monopolismus liebt niemand.
- - Japan-Software: In Fernost gibt´s momentan nur fünf gute Spiele, darunter kein Titel der nicht auch auf dem Dreamcast realisierbar wäre. Noch fehlt das zwingende Argument für einen PS2-Umstieg.
- - Westliche Software: Die meisten bislang gezeigten Vorversionen sind spielerisch und technisch jämmerlich – USA und Europa haben sich noch nicht warmprogrammiert.
- - Wer die PS2 richtig nutzen will, der braucht neben Talent auch teure Entwicklungsysteme und Middleware. Die Entwicklung für Dreamcast (und vorraussichtlich auch X-Box) ist günstiger.

PS2 Z.O.E.

Konami forever: Der japanische Entwickler-Riese bläst zum PlayStation2-Angriff - mit hochkarätiger Action-Kost von Metal-Gear-Solid-Designer Hideo Kojima.





Hochgeschwindigkeitskampf auf dem Mars: Ihr zündet die Sprungdüsen und prescht auf einen feindlichen Mech zu.

Hoffentlich wird sie im 3D-Look genau so knackig: Marsianerin Viola ist verführerisch... und gefährlich!

Nicht nur die *Metal Gear Solid*-Episode sorgte auf der diesjährigen E3 für Aufsehen: Neben Snakes neuem Abenteuer zeigte der japanische Publisher Demos zu seinem Rollenspiel *Reiselied* bzw. *Ephemaral Fantasia* sowie zu dem skurrilen Zeitreise-Adventure *Shadow of Destiny*.
Ganz klar: Zusammen mit Sony und Squaresoft wollen die Japaner DER Publisher für hochkarätige PlayStation2-Software sein. Grund genug für Konamis Entwicklungschef, außer dem nächsten *MGS* noch einen weiteren Adventure-Knüller anzukündigen: Außer *Sons of Liberty* hat Snakes geistiger Vater auch die Battlemech-Schlacht *Z.O.E.* unter seinen Designer-Fittichen. Anders als bei Snakes Abenteuer steckt hinter dem Z.O.E.-Szenario kein realistischer Anspruch, sondern rasante Anime-Optik: In ferner Zukunft hat der Mensch die Rohstoff-Ressourcen von Mutter Erde so weit ausgebeutet, daß ihm nur noch der Griff nach den Sternen bleibt.
Die Besiedlung von Lunar, Mars und einem Jupiter-Mond sind der einzige Ausweg. Aber kaum hat man diese „neue Welt" besiedelt, kommen auch schon die ersten Konflikte auf: Zwischen den Mars- und Jupiter-Kolonien brechen erbitterte Konzern-Kriege aus - beiden Parteien geht es um technologische und militärische Vorherrschaft.

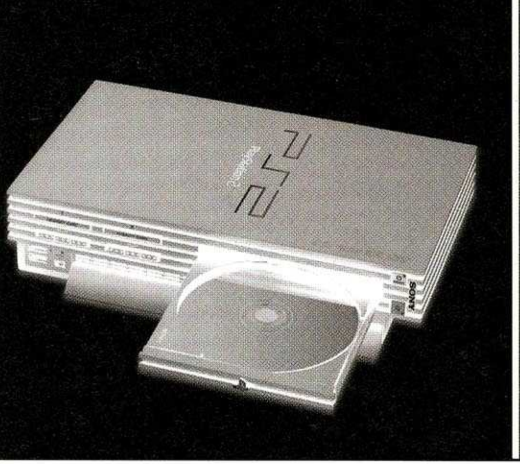
Charakter-Profil: Celvice Klein

Klassisches Rollenverhalten: Ihr Freund Leo brockt die Suppe ein, Celvice löffelt sie wieder aus. „Ich schmachte Dich aus großen Kulleraugen herzerweichend an... und habe immer einen altklugen Spruch parat!" ist ihr Motto - und die Pflege von Waisenkindern auf Antilia ihre Berufung. Pech, daß sie bald auf den Mars verschleppt wird: Freund Leo tappt in die Falle... und Celvice folgt auf dem Fuße!

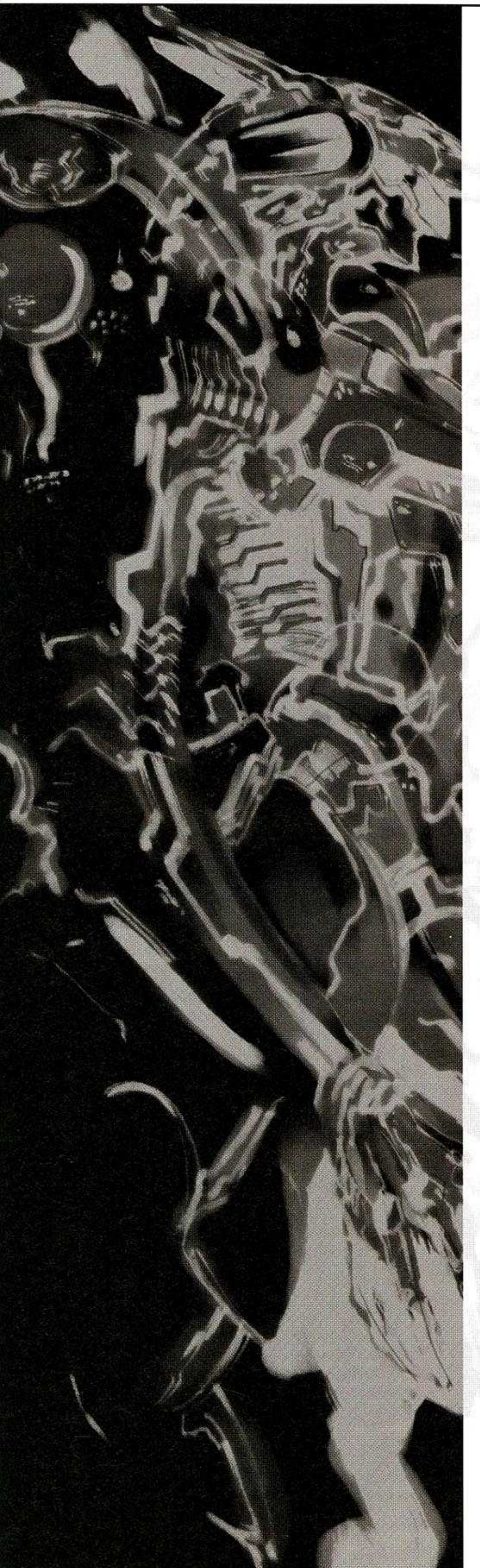


Tollkühne Männer...

... in ihren fliegenden Hi-Tech-Kolossen sind die Kriegshelden des 22. Jahrhunderts. Die Kombination ist bekannt: Der Pilot von übermorgen hat eine bunt gefärbte Designer-Frisur, sympathische Kulleraugen und manövriert statt einem Kampfjet einen humanoiden Stahlkoloss über die Planetenoberfläche. Der sieht - je nach Geschmack der jeweiligen Kriegspartei - aus wie ein waffenstrotzender Samurai-Krieger oder ein archaisches Ungetüm aus einer vorsintflutlichen







Epoche: Spinnen-Roboter, Skelett-Mech oder flinkes Wolfsmodell - die Technik des dritten Jahrtausends läßt Konamis Roboter-Designer genügend Freiheiten für schräge Fantasiegestalten jenseits physikalischer Grenzen oder aerodynamischer Gesetze. So kann sich Designer Yoji Shinkawa noch mehr austoben als bei seinen Vehikel-Modellen für die erste *Metal Gear Solid*-Episode, wo ihn die wirklichkeitsgtreuere Handlung deutlich mehr einschränkte.
Ein Segen für den Designer also - und ein Segen für den Spieler: Wo die meisten anderen Mecha-Spiele technisch eher bescheiden ausfallen, sehen die *Z.O.E.*-Roboter nicht nur auf dem Reißbrett eindrucksvoll aus. Stattdessen preschen die verspiegelten Polygon-Monster mit atemberaubender Geshwindigkeit durch die weitläufigsten Terrains der 3D-Geschichte: Der rasante Demo-Film auf der diesjährigen E3 hat Lust auf mehr gemacht - und neben blitzschneller Action auch vorbildliche Kameraführung gezeigt. Ähnlich wie in der jüngsten *Zelda*-Episode habt ihr Euren Widersacher mit einer „Log On"-Funktion ständig im Visier - ganz gleich, ob der mit glühenden Sprungdüsen um euch herumzischt oder euren Roboter gerade mit seinem Energieschwert bearbeitet.
Die Unterschiede zu Miaymotos Fantasy-Abenteuer: Mehr Waffen, mehr Bewegungs-



Lichteffekte im Überfluß: Der feindliche Spinnenmech deckt euch mit Laser-Feuer ein.



Keine Bitmap-Flammen, sondern das Ergebnis eines echten Partikelsystems: Der Mars brennt!



Alter Bekannter: Jehutys Kampf gegen die Roboter-Töhle (rechts im Bild) geistert bereits seit Monaten durch die Presse: Die E3-Videos hierzu gibt's unter anderem auf „www.ign.com" zu sehen!

Charakter-Profil: Viola



22 Jahre jung, heißblütig - und ganz schön sexy. Unser Cover-Girl Viola übernimmt in Z.O.E. den Part von Leos Gegenspielerin.
Die kompromißlose Pilotin kämpft für die Marsstreitkräfte - und das immer an vorderster Front. Viola wird für ihre krankhafte Liebe zum Kampf gefürchtet: Die junge Kriegerin träumt von einem ehrenvollen Tod auf dem Schlachtfeld - in ihrem Kampfkoloss „Neith".

freiheit. Wo ihr in einem *Zelda* mit dem Schwert auf den Gegner eindrescht, könnt ihr die Stahlpanzerung eures Gegenübers hier mit einem ganzen Arsenal unterschiedlicher Hi-Tech-Kaliber zum Glühen bringen: Laser-Säbel und Fausthiebe für den Nahkampf, Partikel-Projektoren und Suchraketen für Angriffe über große Distanzen.
Bei so viel geballter Zerstörungskraft streckt aber nicht nur euer Gegner schnell alle vier Stahlgliedmaßen von sich: Auch die Umgebung wird in Mitleidenschaft gezogen - und je nach Arena regnet's außer Roboter-Teilen gelegentlich auch mal Hausverputz, Bauschutt oder Felsbrocken auf die Bodentextur.
Ganz klar: Auch die anime-inspirierten Explosionen dürfen nicht fehlen. Einfach so lange auf den Widersacher einprügeln- und ballern, bis seine Stromkreise den Geist aufgeben - und dann genüßlich beobachten, wie sich eine „Energieblase" konzentrisch um das Wrack ausbreitet und das schrottreife Feind-Modell verschlingt. So viel zum Effekt-Budget: *Z.O.E.* verspricht eine Materialschlacht in bester Manga-Machart - ein Action-Hochgenuß!

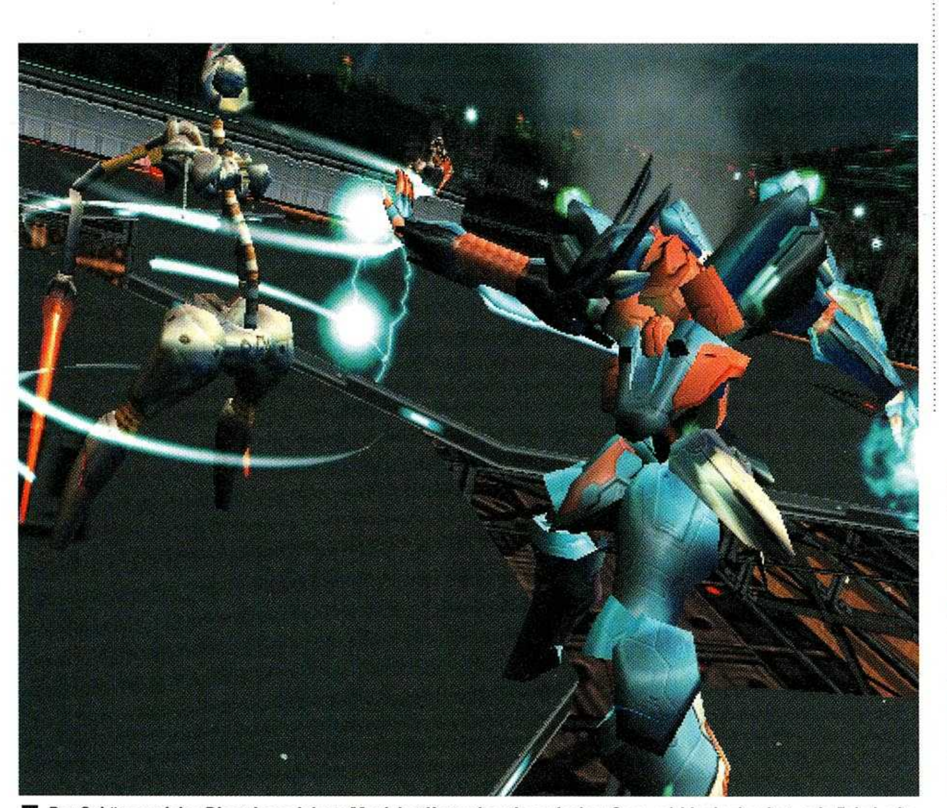
Viele Vehikel kommen fast ohne Texturen aus. Licht- und Spiegeleffekte machen's möglich!



Jehuty gegen die Mülltonne: Kämpfe gegen kleinere Mech-Modelle machen euch mit dem System vertraut.

Genre-Crossover

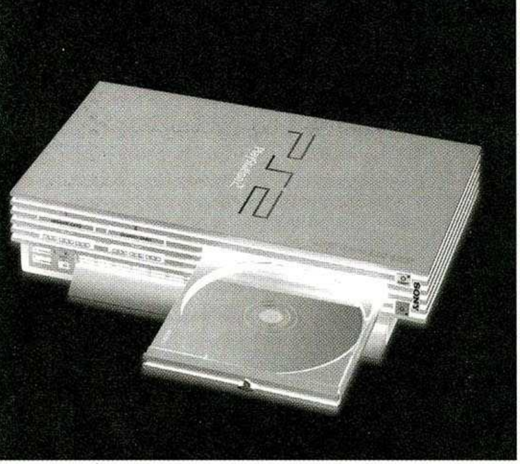
Aber allen Action-Anleihen bei japanischer Trickfilmkost zum Trotz: Im Mittelpunkt von *Z.O.E.* steht kein dumpfes Roboter-Gekloppe, sondern das Charakter-Design. Und um das hat Kojimas Team eine filmreife Hintergrundgeschichte gestrickt: Haupakteur Leo sowie seine Gegenspielerin Viola werden unfreiwillig in den Konzern-Krieg zwischen Mars und Jupiter hineingezogen - und bald finden sich beide Charaktere hinter den Schaltpulten eines riesigen Kampfroboters wieder. Mit einem entscheidenden Unterschied allerdings: Was für Leo eine Bürde ist, das entwickelt sich für die hitzige Viola bald zur Bestimmung - und ihr gigantisches „Neith"-Vehikel zur zweiten Haut.
Damit die Persönlichkeit der beiden Hauptfiguren nicht unter der Polygon-Chassis der Stahlkolosse verschwindet, haben Konamis Grafiker ihnen die *Z.O.E.*-Engine quasi „auf den Leib geschneidert": Stufenlose Zooms holen Leo, Viola und ihre Piloten-Kollegen auch im dichtesten Kampfgetümmel so nah an die Kamera heran, daß ihr den Charakter in voller Lebensgröße bewundern und all seine Bewegungen im Detail beobachten könnt. Denn Leo & Co. halten hinter ihren Battlemech-Kontrollen nicht still: Wie jeder echte Pilot schrauben auch die *Z.O.E.*-Akteu-



Der Schöne und das Biest: Leos Jehuty-Mech hat Konami am japanischen Samurai-Ideal orientiert, sein Feind erinnert eher an ein abgenagtes Skelett. Ob ihm die Stahlrippen im letzten Duell abhanden gekommen sind?



Allein gegen den dicken Obermech: Bei solchen Monstern müßt ihr schnell den Schwachpunkt finden.









Ego-Shooter-Fans hätten ihre helle Freude dran: Die Energiewaffen in *Z.O.E.* verschießen keine transparenten Sprites (PlayStation-üblicher Trick), sondern echte 3D-Projektile!

re dauernd an ihren Kontrollen herum, reißen bei einem besonders waghalsigen Manöver hektisch den Steuerknüppel herum oder beschimpfen bei einem Treffer den feindlichen Piloten.
So werden auch Plot-Intermezzos und Gespräche zwischen den Protagonisten mit der InGame-Engine eingespielt: Render-FMVs und ähnliche Stilbrüche sind wie in *Metal Gear Solid* auch in *Z.O.E.* streng tabu. Kojima-Titel sollen alle wie aus einem Guss sein: Dementsprechend viel Arbeit hat man auf die 3D-Modelle der Figuren verwendet - die neue Hardware macht's möglich.

Light-Show

Allen neuen PlayStation-Möglichkeiten voran sind es Animation und Lichteffekte, bei denen Kojimas Team aus dem Vollen schöpft: Die Frage „Wie viele Polygone brauche ich für das perfekte 3D-Modell?" hat bereits der Dreamcast beantwortet, Titel wie die von Kojima sollen die 3D-Monster jetzt entsprechend in Szene setzen.
Denn außer Bewegungsabläufen und Kameraführung sind vor allem Licht und atmosphärische Beschaffenheit der Spielumgebung wichtig. Von wo kommt das Licht, wie stark ist es - und wie viel schafft es davon durch atmposphärische Störungen und Wolkendecken hindurch? Wirbelt euer Mech Staub auf? Beeinflußt die Schmutzwolke die Lichtbrechung? Wie verhält es sich mit cineastischen Stilmitteln wie Bewegungsunschärfe oder dem Weichzeichnen bestimmter Bildschirmpartien? Mit *Metal Gear Solid* hat Kojima nur manche Fragen beantwortet - auf der PlayStation 2 will er es genau wissen. Wir sind gespannt! ■ *(rb)*



Charakter-Profil: Leo Stenbuck

Mit 14 Jahren im besten Weltrettungsalter - und definitiv zu jung zum Sterben. Teenager Leo hat wie die meisten seiner Manga-Kollegen das Talent, zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort zu sein: Zusammen mit seinen Freunden schleicht sich der vorwitzige Junge in einen Mech-Hangar - und stolpert dabei prompt über ein Geheim-Projekt der Militärs: Der Wunder-Mech „Jehuty" wird von den Marsstreitkräften geklaut - und Leo steckt mittendrin!

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2001

PS2 Summoner

Überraschung aus den USA: Decent-Entwickler Volition wechselt vom Action- ins Rollenspiel-Lager - und bringt euch ein 3D-Abenteuer in PC-Tradition.



Auf dem der PlayStation war's nur eine von vielen Umsetzungs-Leichen - aber auf dem PC hat es das Action-Genre revolutioniert: Volitions Decent hat euch zum ersten mal 360 Grad Bewegungsfreiheit geboten - an Bord eines futuristischen Gleiters mit HiSpeed durch ein verworrenes Tunnelsystem.

Jetzt profitierenn die Rollenspieler vom 3D-Know-How der kreativen Texaner: Als „Summoner" Joseph bereist ihr aus der Ego-Perspektive eine dreidimensionale Rollenspielwelt, wie sie sonst nur PC-Spieler kennen. Egal ob Charaktere oder Monster: Figuren und Spielwelten wurden komplett aus Polygonen konstruiert und passend zum jeweiligen Kulturkreis texturiert.

Den Konsolen-Rollenspielern unter euch ist die Verfahrensweise vermutlich unbekannt: Steuerung und Handling sind mit der eines Ego-Shooters verwandt, ihr genießt also absolute Bewegungsfreiheit und die totale Kontrolle über die Aktionen eurer Charaktere. Dungeons und Dörfer erforscht Ihr genauso aus der Ich-Perspektive wie finstere Wälder oder die Katakomben unter einer alten Burg. Wer seine Helden allerdings lieber aus Distanz beobachtet, der wechselt einfach die Perspektive: Ihr kontrolliert Joseph und seine Gefährten jetzt aus der 3rd-Person-Ansicht.

Volitions 3D-Experten versprechen eine revolutionäre Grafik-Engine: Joseph und seine drei Reisegefährten schleichen durch den versteinerten Leib eines Drachen, gehen auf dem Marktplatz einer asiatischen Metropole spazieren und balancieren über die verschlungenen Brücken einer verwunschenen Elfenstadt - mit zügigem 3D-Schritt und übersichtlicher Kartographen-Funktion.



Magierin Rosalind in Kampfstellung: Die Dame kann nicht nur zaubern, sondern auch kräftig zuschlagen!

Einsteigerfreundlich

Damit auch den Action-Freunden unter euch das eindrucksvolle Grafik-Spektakel nicht durch genre-typischen Zahlenballast vergällt wird, haben sich die Volition-Designer auf ein benutzerfreundliches Interface geeinigt: Zwar verrät ein Blick auf den Statusbildschirm und die zahllosen Fertigkeitswerte (vom Schwertschwingen über's Bogenschießen bis zum Kochen) jede Menge Details über eure Charaktere - aber den Mammutteil der Datenverwaltung nimmt

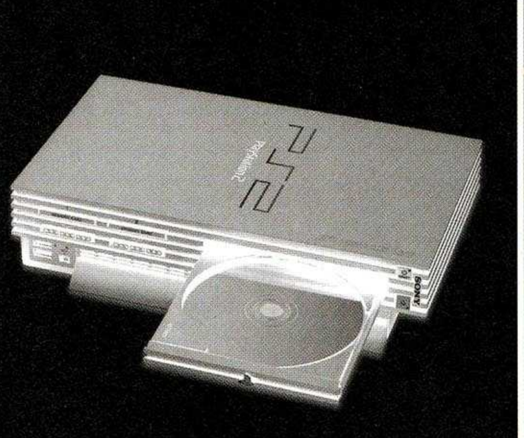


Mystisch: Die Spieltwelt

Macht und Magie in allen Formen, Farben und Größen: Für Die Konstruktion der farbenprächtigen Schauplätze und Magieeffekte haben sich Volitions Grafiker nicht nur bei Fantasy-Filmen, sondern vor allem im Comic-Kosmos bedient: Der Schnappschuss rechts zeigt die Magier-Stadt Iona - eine Szenerie, die frappierend an die wuchtigen Metropolen aus Froidevals „Chroniken des Schwarzen Mondes" erinnert.







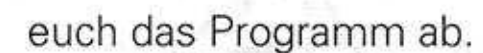




Charakter-Profil: Flece

Wenn's darum geht, Fallen zu entschärfen, Schlösser zu knacken oder unvorsichtigen Kaufleuten die Börse vom Gürtel zu schneiden, dann ist die flinke Flece eure Frau: Die junge Frau ist in der Hafenstadt Lenele aufgewachsen - und nach dem Tod ihrer Eltern von der ansässigen Diebesgilde aufgezogen worden. Ihre Heimat ist überall dort, wo man sie mit offenen Armen aufnimmt - und ihre Fähigkeiten als talentierte Diebin nicht verurteilt, sondern schätzt.





euch das Programm ab.

So ist die Steigerung der meisten Skills angeblich anwendungsbzogen: Wer die ganze Zeit über nur mit dem Streitkolben losknüppelt, tut sich schwer, wenn er nach einem Stufenaufstieg den Wert für Speerkampf anheben will.

Auch im Kampfgetümmel wird euch die meiste Arbeit abgenommen: Ihr bestimmt das Ziel, und schon knüppeln bzw. zaubern eure Recken munter drauf los. Wer individuelle Taktiken festlegen will, der friert das Kampfgeschehen kurz ein - und legt via Menü andere Handlungen fest. So können alle Helden auf einen umfangreichen Portfolio von Spezialtalenten zurückgreifen - darunter vor allem magische oder klassen-spezifische Fertigkeiten wie das Talent von Diebin Flece, Gegnern die Taschen auszuräumen oder von hinten zu überrumpeln. Oder noch besser: Summoner (engl. für „Beschwörer") Joseph ruft die Elementar-Mächte um Hilfe an - und hetzt mit viel magischem Lichterspiel einen riesigen Erdgolem oder einen mächtigen Windgeist auf die Gegnerschar. Die werden dann in Nullkommanichts aufgerieben: Gegen die Kräfte eines „Summoners" können sich nur Kreaturen vom Kaliber eines Drachen oder Dämonen wehren.



Eure Truppe (die kleinen Pünktchen unten rechts) erforscht eine riesenhafte Dungeon-Anlage.

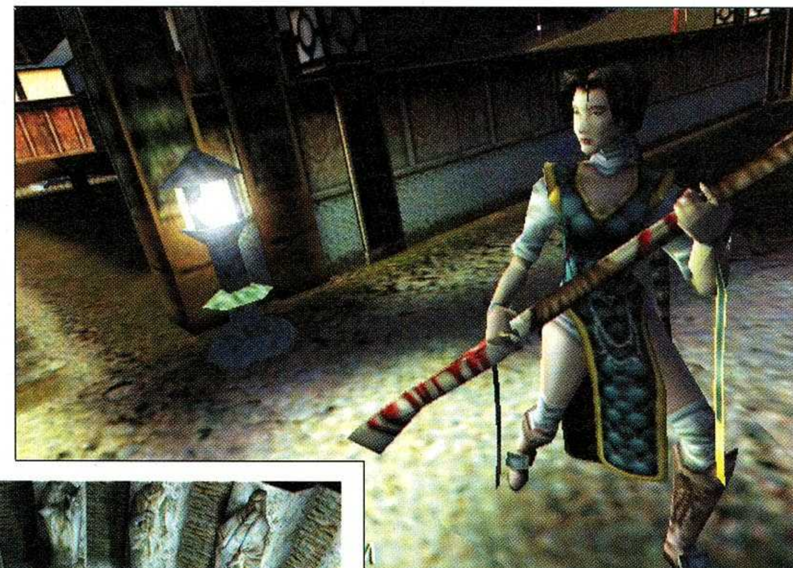


Noch halten sie still: In den Wandnischen rechts seht ihr zwei deaktivierte Bronce-Golems.

Die richtige Grafik-Engine für Freund und Feind: Links ein vermoderter Magier, rechts euer Truppenmitglied Flece auf Erkundungsmarsch.







Für einen Spaziergang die falsche Tageszeit: Nachts treibt sich in den Gassen allerlei Gesindel herum.



Apropos Kreaturen: Volition will nicht wie gehabt das seit AD&D übliche Monster-Bestiarium (Goblin, Ork & Co.) ausschlachten. Stattdessen hat man die *Summoner*-Spielwelt fast ausschließlich mit eigenen Schöpfungen bevölkert: Bizarre Chaos-Krieger und geflügelte Dämonen machen euch genauso das Leben schwer wie magisch animierte Stahlkolosse oder geheimnisvolle Kulte.
Für Abwechslung auf dem Schlachtfeld ist also gesorgt!

Polygon-Prunkstück

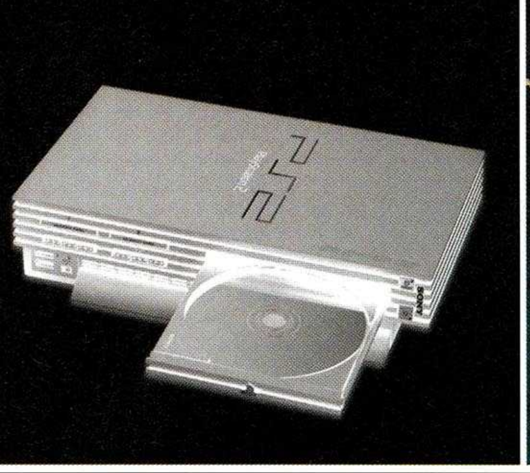
Nicht nur das Monsterhandbuch der Entwickler ist umfangreich ausgefallen: Auch bei der Entwicklung von unterschiedlichen Kulturkreisen, Landstrichen und Städten ist Volition mit fast unverschämter Detailliebe zugange gewesen. Anstatt ihr Abenteuer in einer klassischen, europäischen Umgebung anzusiedeln, haben die Designer alles ausgeschlachtet, was Geschichts- und Geographie-Unterricht hergeben.
Außer dem klassischen Ritterbild findet ihr asiatisch und indianisch inspirierte Kulturen, auch schräge Fantasie-Gebilde stehen auf der Landkarte. Egal ob Dungeon, Schloß oder Wald: Jeder Ort hat seine eigene kleine Hintergrundgeschichte und steht aus einem bestimmten Grund an einem bestimmten Ort: Zufällig platzierte Monster-Tummelplätze und stumpfsinnige Korridor-Gewirre gibt's in *Summoner* ebenso wenig wie lebensmüde Monster, die sich jedem Helden freiwillig unter's Messer werfen.
Vielmehr erinnern die weitläufigen Fantasy-Schauplätze an Adventure-Schwergewichte wie Acclaims *Shadowman* oder die architektonischen Meistwerke eines *Soul Reavers* - nur ungleich größer und noch komplexer. Hier wurde kein Stein willkürlich auf den anderen gesetzt und fiel keine Korridor-Konstruktion einem Zufalls-Editor zum Opfer. Ein Segen für den Spieler, und zwar nicht nur ein optischer: Dungeon-Verwirrungen á la Wizardry bleiben euch erspart. Ihr könnt euch also auch orientieren, wenn ihr keinen Kartographen in der Party habt.





Charakter-Profil: Jekhar

Ist er für oder gegen den Summoner? Vor fünf Jahren zerstörte Joseph mit einer mißglückten Beschwörung Jekhars Siedlung - dessen Familie und Freunde fielen den unaufhaltsamen Mächten den Summoners zum Opfer. Fünf Jahre danach diente er beim Militär: Tatsächlich sind seine kämpferischen Fertigkeiten für die Truppe Gold wert... aber ob er Joseph wirklich verziehen hat, das weiß niemand so recht.





Summoner

Charakter-Profil: Rosalind

Als Tochter von Josephs Mentor Yago kennt sie den jungen Summoner schon seit seiner Kindheit: Wie ihr Vater hat sich auch die verführerische Rosalind dem Studium magischer Kräfte und geschichtlichter Mysterien verschrieben... aber Josephs angeborene Kräfte konnte sie trotz aller Mühen nie erreichen. Die Folge: Eifersucht und Streit zwischen den beiden.



Fantasy-Roman in 3D

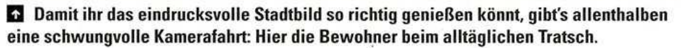
Helden, Mythen und Dämonen: Bei aller Bewegungs- und Handlungsfreiheit darf die Story nicht zu kurz kommen. Grund genug für Volition, die romanreife Geschichte um Summoner Joseph schon jetzt lückenlos ins Netz zu stellen: Unter *www.summoner.com* erfahrt ihr, wieso Joseph auf Abenteuer auszieht - und wie er seine Gefährten getroffen hat. Unsere Kästen geben euch schon einmal einen kleinen Einblick: Denn in der Summoner-Gruppe herrscht nicht immer Friede, Freude, Eierkuchen.

Im Gegenteil: Joseph und seine Kampfgefährten bilden eine reine Zweckgemeinschaft - die meisten seiner Gefährten können den jungen Magier nicht ausstehen.

Volition möchte die Zwistigkeiten innerhalb der Gruppe mit Dialogen unterstreichen: Wer seine Gefährten nicht mit Samthandschuhen anpackt, ist sie schnell wieder los. *(rb)*

Genre	Rollenspiel
Anbieter	THQ
Entwickler	Volition
Erhältlich ab	4. Quartal





Damit ihr das eindrucksvolle Stadtbild so richtig genießen könnt, gibt's allenthalben eine schwungvolle Kamerafahrt: Hier die Bewohner beim alltäglichen Tratsch.





PS2 FIFA 2001

Fußball vor, noch ein Tor! Electronic Arts definiert mit FIFA 2001 den Begriff "Fußballspiel" neu und zeigt gleichzeitig, was in der neuen Hardware steckt.



Tor für Deutschland. Carsten Jancker (rechts im Bild) hat allen Grund zum Jubeln.



Wie im richtigen Fußball ist auch hier das Mittelfeld die Schaltzentrale einer Mannschaft.



Tore werden ausgiebig gefeiert.

Bei Standardsituationen erlaubt die Schusshilfe maßgeschneiderte Bälle.



Nach der Schmach von Rotterdam, genauer gesagt nach der Demontage der deutschen Elf in der EM-Vorrunde, würde sich der ehemalige Bundestrainer Sepp Herberger vermutlich noch im Grab herumdrehen.
Ohne Biss, ohne Leidenschaft und vor allem ohne Kampfgeist haben sich "Sir Erichs" Buben in ihr Schicksal gefügt. Unsere erste Garnitur hat sich wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert. Das einzig Gute an der desolaten Vorstellung: Der Weg für grundlegende Umstrukturierungen scheint nach dem Ausscheiden geebnet zu sein.



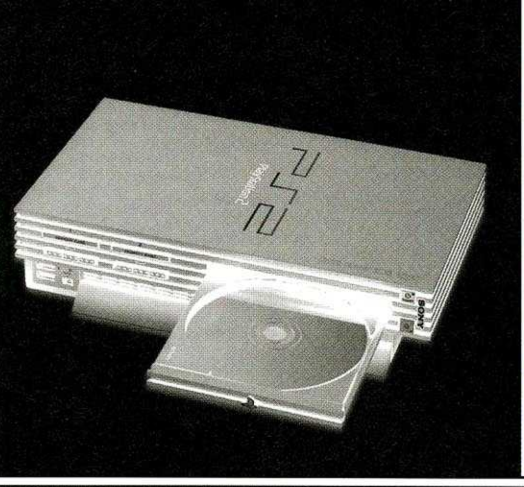
Die grafische Opulenz außerhalb des Spielfelds lenkt schon mal vom eigentlichen Geschehen ab.

Der Unparteiische kennt keine Gnade. Jede Regelwidrigkeit wird schärfstens geahndet.



Was wollen wir dann?

Ma-o-am? Nein, bestimmt nicht. Auch Electronic Arts nutzt im gewissen Rahmen Sonys 128-Bit Kiste für einen Neuanfang, da die Kanadier nahezu alle selbst gesteckten Ziele der Vergangenheit endlich in die Tat umsetzen können. Dass EA Sports nur Titel mit Hand und Fuß auf den Markt bringen, dürfte eigentlich jedem passionierten Sportspielanhänger geläufig sein - mit *FIFA 2001* setzt man jedoch neue, bisher nur in den kühnsten Träumen grassierende Maßstäbe. Hauptsächlich in grafischer, animationstechnischer und akustischer Hinsicht sorgt das polygonale Gekicke für offene Münder. Selbst Fußball-Atheisten werden von der Hammer-Optik regelrecht geblendet. Lebensechte, nahtlos ineinander übergehende Animationsphasen rücken Ballstafetten, Kabinettsstücke wie etwa Fallrückzieher und Flugkopfbälle, körperbetonte Zweikämpfe usw. ins rechte Licht. Kein Wunder: Nach Andy Möller (1998) verpflichtete man niemand anderen als den ins Kreuzfeuer der Kritik geratenen Fußballoldie, Rekordnationalspieler, mehrfachen deutschen Meister, Welt- und Europameister und derzeitigen Leitwolf der New York Metro Stars "Loddar" Matthäus fürs Motion-Capturing. Lautstarke Gesänge aus den Fankurven, rhythmische Klatschorgien sowie unzählige Aaahs! und Ooohs! feuern beide Teams dazu in altbewährter, dennoch gekonnt inszenierter Art und Weise weit über die 90-minütige Spielzeit hinaus an.





„This is football!"

Obwohl die vorliegende japanische Version nur in den Grundzügen der pünktlich zum PlayStation2-Launch erscheinenden PAL-Fassung (verbesserte KI, noch bessere Grafik bzw. Animationen, spielbezogene Soundkulisse etc.) entspricht, kommt man immer wieder ins Schwärmen; denn alle Ereignisse, die abseits des heiligen Rasens von statten gehen, sind ein echter Blickfang.
Zum einen laufen sich an der Seitenauslinie die Auswechselspieler warm - sie tragen zu diesem Zweck Trainingsanzug und das laut FIFA-Reglement geforderte farbige Leibchen - zum anderen herrscht reges Treiben auf der Trainerbank. Gelegentlich steht der Coach, von Zeit zu Zeit auch mal sein Assi, auf, vertritt sich die Beine und nimmt nach wenigen Augenblicken wieder Platz.
Die Krönung setzen dem fußballerischen Treiben aber die Kameramänner auf, da sie den Ballführenden im wahrsten Sinne immer auf Schritt und Tritt verfolgen.
Für Lobeshymnen bis zum Abwinken sorgen die Hauptakteure an sich. Vom Scheitel bis zur Sohle schlägt neben den besagten grandiosen Bewegungsabläufen ohne Zweifel der bombastische Look zu Buche: Jeder einzelne Stollen ist an der Sohle der eng geschnürten Galoschen sichtbar.
Unter den Stutzen, welche mit dem passenden Logo bestickt wurden, zeichnen sich deutlich die Schienbeinschoner ab. Angespannte Muskelpartien, Bände sprechende Gesichtzüge, aber auch bewegte Finger (der Effenberg'sche Stinkefinger leider nicht mit inbegriffen) runden EAs Fußballknaller gekonnt ab.

Typisch EA

Wie eh und je gibt's nur bei der FIFA-Serie die wirklichen Stars im Komplettpaket. Dafür sorgen die Exklusivrechte an der FIFA-Lizenz. Wählt aus über 70 Nationalmannschaften oder unzähligen Vereinsmannschaften. Bestreitet entweder einen ganzen WM-Turnierplan oder eine vollständige Liga-Saison. Ob das U23-Turnier (umfasst insgesamt 16 Mannschaften) letztendlich eine Überlebenschance auf dem europäischen Markt hat, bleibt noch abzuwarten. Nach wie vor dienen die EA-typischen, sprich einprägsam gestalteten Menüs zur besseren Übersicht. Vom Create-A-Player-Mode über die Aufstellung des Kaders bis hin zur Festlegung des Elfmeterschützen bleibt vom Ablauf her alles beim Alten.
Negativ fällt nur eine Tatsache auf. Wegen des starken Termindrucks bringt zumindest die japanische Fassung den Begriff "Slow Down" abermals in aller Munde. Aufgrund des immensen Zeitdrucks konnten sich die Entwickler diesem leidigen Thema nicht mehr entsprechend widmen. Allzu oft geht die Framerate in die Knie – das Spiel verkommt des öfteren für den Bruchteil einer Sekunde zur nervigen Ruckelpartie. Aller Voraussicht wird man am Ball bleiben, um diesen unschönen Fauxpas bis zum Anpfiff im kommenden Oktober auszumerzen. Positives gibt's noch am Rande zu berichten: *FIFA 2001* (in Japan unter den Namen *FIFA Soccer World Championship* bekannt) kletterte sogar für etliche Tage an die Spitze der Verkaufscharts im Land der aufgehenden Sonne. Zum ersten Mal standen gleich zwei EA-Titel (inklusive Formel 1 2000 für PlayStation 1) unter den Top 5. EA brach in die überaus mächtige *International Superstar Soccer*-Phalanx (PS1) ein. Vielleicht war das mittelprächtig spielbare *ISS*-Demo im Vorfeld schon der Auslöser ? ■ *(dg)*

Mit viel Effet und Ballgefühl überwindet man die Mauer.



Glanzparaden wie diese, könnt ihr mittels der tollen Replay-Funktion aus jeder möglichen Perspektive bewundern.

Genre	Team-Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	Herbst

PS2 Reiselied

Musik kennt keine Grenzen: In Reiselied wandert ihr als musikalischer Langfinger durch Konamis Rollenspiel-Einstand für die PlayStation2.



Dialoge spinnen den Plot weiter: Was der Seemann da oben wohl will? Wir hoffen auf eine zügige Eindeutschung von Konamis Nippon-Rollenspiel.

Trällern ein fröhliches „Reiselied": Eure Truppe beim gemütlichen Einkaufsbummel.



Achtung, jetzt setzt's was! Euer Mädel heizt der vielarmigen Manga-Brut tüchtig ein - und zwar mit klassischer Menükloppe.

Echt eklig: Der Insekten-Endgegner hat zu viel „Fliege" geguckt - jetzt glotzt er dumm aus den Facetten-Guckern. Aber Vorsicht! Das Biest spuckt ätzende Säure um sich!

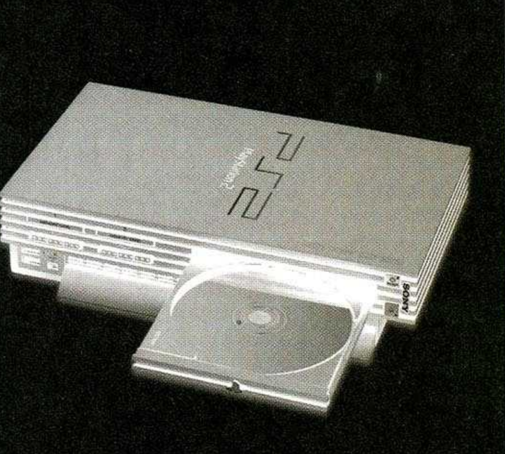
Konami lässt die PS2-Muskeln spielen – außer Solid Snakes jüngstem Abenteuer und dem Mecha-Abenteuer Z.O.E. hat Konamis Star-Entwickler Kojima auch ein Rollenspiel in der Mache: Das ungewöhnliche *Reiselied* sollte ursprünglich für den Dreamcast erscheinen, aber im Zuge des neuen PS2-Engagements hat sich Konami kurzfristig für eine Konvertierung des bisherigen Materials entschieden.

Die musikalische Maus

Im Zentrum des 3D-Spektakels: Der junge Musikus und Landstreicher "Mouse". Er hat seinem Leben kein direktes Ziel gesetzt und lungert lieber in den Tag hinein. Mit seiner brotlosen Kunst kommt er allerdings nicht sehr weit – deshalb bessert er sein mageres Bardengehalt gerne durch kleine Diebereien auf. Da kommt es ihm gerade recht, als er eines Tages auf der Eternal Summer Insel aufspielen soll: Der dort ansässige Prinz Zeharupos bittet den Spielmann, ein Hochzeitslied für ihn und seine zukünftige Gemahlin zu dichten.
An sich kein Problem für den begnadeten Mouse: Die passende Melodie spukt ihm bereits im Kopf herum... nur mit dem richtigen Text will es nicht so richtig hinhauen! Also versucht er, etwas mehr über die beiden Hochzeitskandidaten herauszufinden. Zu seiner Überraschung erfährt euer Held bei seinen Nachforschungen, daß sich die Prinzessin Loreiyu nicht gerade auf ihre Vermählung freut: Mouse will wissen warum – und schlittert dabei prompt in sein erstes großes Abenteuer hinein!
Nur gut, dass euer Hauptdarsteller dabei nicht auf sich allein gestellt ist: Schon zu Spielbeginn schließt sich euch die Magierin Rumi an, eine düstere Dame, die mit Luzifer & Co. im Bunde war – bis sie fast zu spät gemerkt hat, dass mit den höllischen Mächten nicht gut Kirschen essen ist und die bestialischen Bande gelöst hat.
Weil aber bekanntlich aller guten Dinge drei sind, schließt sich euch bald noch ein dritter Haudegen an: Der schwarzgewandete Bogenschütze kommt nicht nur in stilvollem Outfit daher, sondern sieht auch noch ganz schön verwegen aus! Leider liegen über den Herrn im schwarzen Umhang noch keine näheren Infos vor: Wir halten euch aber auf dem Laufenden!

Wer hat an der Uhr gedreht?

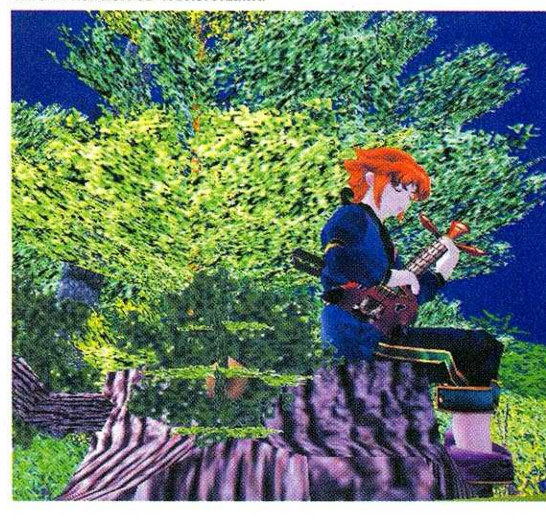
Sobald ihr die mystische *Reiselied*-Spielwelt betreten habt, schlagen die Herzen der Poly-





Reiselied

Sind sie nicht süß? Euer Held und sein Herzblatt beim Schmusen: Noch ist die Rollenspiel-Welt in Ordnung...



Kein Stilbruch durch Render-Filmchen, sondern Zwischensequenzen mit der Game-Engine: Die Handlung wird in Echtzeit-3D weitererzählt.

gon-Protagonisten in Echtzeit. Der gesamte Tagesablauf aller Einwohner verläuft strikt nach der Uhr. Um zu wissen, was die Stunde geschlagen hat, könnt ihr die Zeit an den zahlreichen Uhren ablesen, die über die ganze Spielwelt verteilt sind. Wichtige Ereignisse, wie z.B. das Zusammentreffen mit Charakteren passieren nur zu einer bestimmten Uhrzeit. Kommt ihr zu spät an einen vereinbarten Treffpunkt, dann bestraft euch in der Tat das Leben. Die Verbindung von Zeit mit dem Gameplay ist an sich nichts Neues, wie Konkurrent Nintendo erst kürzlich mit *Zelda - Majoras Maske* bewiesen hat. Konami verspricht allerdings eine konsequentere, stärkere Nutzung dieses Features - wir dürfen gespannt sein!

Weniger innovativ war Konami bei der Grafik zugange, die aus altbekannten Kamerawinkeln das Geschehen einfängt. So blickt ihr aus der Vogelperspektive auf eure umherlaufende Party hinunter, während in den Kämpfen dynamische Kamerafahrten die mit zahlreichen Lichteffekten veredelten Duelle in Szene setzen.

Auch in *Reiselied* sind die verschiedenen Ländereien in klassische Kategorien wie Oberwelt-Städte unterteilt. Auf der Oberwelt seht ihr euren Helden über staubige Feldwege marschieren. Sobald er eine Stadt betritt, wird das Szenario nicht etwa in einen neuen Bildschirm umgeblendet oder nachgeladen. Vielmehr verfolgt die Kamera euren Charakter ohne störende Unterbrechung. Der Wechsel von der Oberwelt in eine Stadt geschieht somit übergangslos.

Altbekannt dagegen die rundenbasierten Kämpfe: Neben obligatorischen Optionen für Magie und den Einsatz von Gegenständen könnt ihr über den Menüpunkt "Special Ability" einen individuellen Spezial-Angriff starten, der sowohl ein besonders starker Schlag als auch eine außergewöhnliche Magie-Form sein kann.

Sobald ihr einen Angriff oder einen Befehl ausführt, sinkt eine Energieleiste. Ist die aufgebraucht, könnt ihr kein Kommando mehr ausführen und müsst stattdessen warten, bis ihr erneut an der Reihe seid. Noch unklar ist dagegen die Bedeutung der "Posture"-Option.

Let's rock!

Als besonderen Gag dürft ihr in der japanischen Version von *Reiselied* sogar von dem *Guitar Freaks*-Controller Gebrauch machen. Nein, das ist kein Witz: Wenn Mouse zum Ständchen aufspielt, dürft ihr in die Seiten hauen!

Wie das witzige Utensil genau ins Gameplay integriert werden soll, steht allerdings noch in den Sternen. Fest steht nur, dass die US-Version den *Guitar Freaks*-Controller leider nicht unterstützen wird – und zwar aus einem plausiblen Grund: Hier gibt es das musikalische Controller-Gimmick nämlich noch nicht!

Ob Konami mit dem hausbackenen *Reiselied* an seinen *Suikoden*-Erfolg anknüpfen kann, bleibt abzuwarten. So allerdings benötigen besonders die Texturen noch dringend Feinschliff, denn vielerorts verunzieren sie die Szenerie doch ziemlich. Aber wir sind zuversichtlich: Einen Termin gibt's noch nicht - Konami hat also genügend Zeit, um die gröbsten Fehler auszubügeln.! ■ *(fm)*

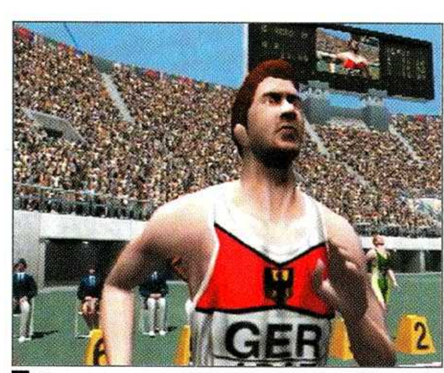
Genre	Rollenspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	TBA

International Track & Field

Her mit den Rekorden! Die speerschmeissenden, 100m-sprintenden, hammerwerfenden und gewichtestemmenden Sportskanonen kämpfen jetzt auch auf der PlayStation2 um Zehntelsekunden.



Wie gehabt könnt ihr gegen bis zu drei menschliche Mitspieler antreten – für Party-Spaß ist also gesorgt.



Deutschland vor! Die Polygon-Athlethen sehen schon ganz ordentlich aus...



Spreiz die Hoaxn! Neben dem Reck-Turnen warten noch elf weitere Leichtathletik-Disziplinen auf euch.

Die PlayStation2 scheint sich immer mehr zu einem Paradies für Spieleserien zu entwickeln – nahezu jeder namhafte Hersteller hat mindestens ein bekanntes "Branding" in seinem Spiele-Aufgebot. Konami steht dem natürlich in Nichts nach und portiert – neben dem schon jetzt beeindruckenden *Metal Gear Solid 2* – auch die Sport-Referenz *ESPN International Track & Field* auf Sonys schicke, schwarze Polygonschleuder. Vorher wird allerdings – passend zur Olympiade in Sydney – auch auf dem Dreamcast und dem Game Boy Color um Goldmedaillen gekämpft, die PlayStation2-Version wird dagegen wohl erst als Launch-Titel zum US-Konsolenstart erscheinen.

Goodbye Feuerzeug?

Zwar haben die "heutigen" *Track & Field*-Teile grafisch nicht mehr allzu viel mit der Ur-Version der frühen `80er-Jahre gemein, doch das ebenso simple wie geniale Gameplay ist bis heute erhalten geblieben. Der "olympische Gedanke" wird hier nämlich einfach auf den Controller übertragen: Anstatt in einem realen Wettkampf die Beine in die Hand zu nehmen, prügelt ihr wie wild auf die Joypad-Buttons ein – das "Sprinten" übernimmt dann euer polygonales Alter Ego für euch.
Dabei haben sich im Laufe der Zeit einige "Spezialtechniken" gebildet, um den Sportler eurer Wahl noch schneller über die Strecken-Textur flitzen zu lassen. Besonders beliebt ist der Einsatz unschuldiger Feuerzeuge, die – sofern sie in korrektem Winkel über die Tasten geschraddelt werden – nahezu jeden "ehrlichen" Spieler in unkontrollierte Weinkrämpfe ausbrechen lassen. Doch in alter *Track & Field*-Tradition wird es auch diesmal nicht allein auf simple Muskel- bzw. Fingerkraft ankommen – korrektes Timing spielt bei der digitalen PS2- bzw. DC-Olympiade ebenfalls eine grosse Rolle.

TV-Übertragung?

Die in optischer Hinscht grandiosen EA-Sports-Videos gehörten zu den absoluten Grafik-Highlights der E3 – und Konami scheint diesem Realismus in nichts nachstehen zu wollen. Denn die *Track & Field*-Recken können auf nicht weniger als 750 Motion-Capturing-Animationen zurückgreifen – aufgenommen von Leichtathletik-Profis wie Maurice Greene (gilt als "schnellester Mann der Welt"), Ato Boldon (dreifacher olympischer Medaillen-Gewinner) und Jeff Hartwig (US-Stabhochsprung-Champion).
Für ausreichend Prominenz ist also gesorgt – jetzt liegt es an den Entwicklern, die zahlreichen Bewegungen flüssig und authentisch in die polygonale Welt zu übertragen. Und hier haben beide Konsolen schon in beeindruckender Weise gezeigt, zu was sie in technischer Hinsicht alles fähig sind – ein *FIFA 2001* bzw. ein *Virtua Tennis* lassen sich beispielsweise nur bei genauerem Hinsehen von echten TV-Übertragungen unterscheiden. Wir sind jedenfalls auf die ersten spielbaren Versionen gespannt – und wärmen schon einmal die Feuerzeuge vor! ■ *(sk)*

Genre	Sport
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	3. Quartal

ENTDECKE DIE MAGIE!

Walt Disney World® Quest
MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

- *13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock ´n´ Roller Coaster*
- *13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren*
- *Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen*
- *mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn*
- *entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere*









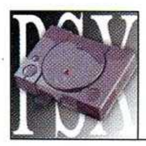






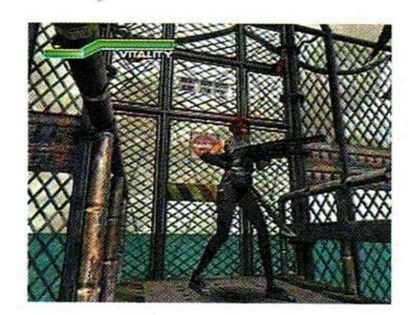


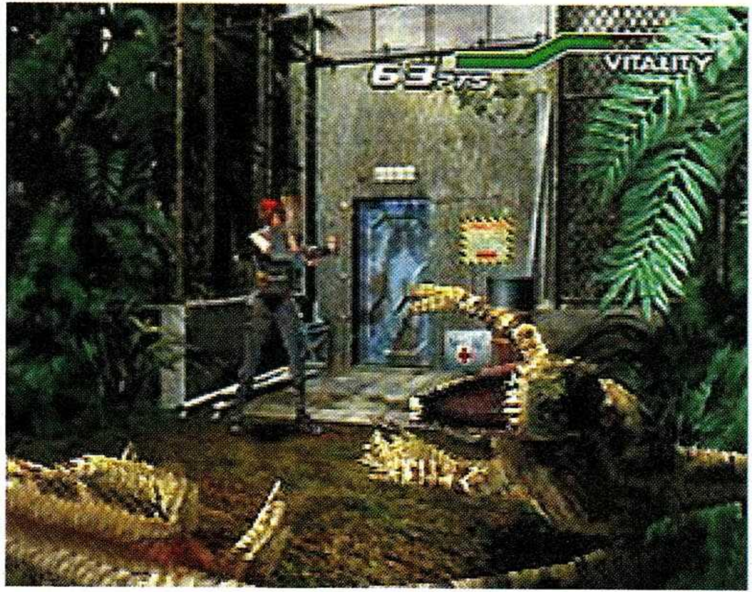


Dino Crisis 2

Schweißtreibende Dschungel-Action: An der Seite von Regina stellt ihr euch den Dinos noch einmal zum Kampf.







Ab sofort nicht mehr in 3D: Für *Dino Crisis 2* gibt's ausschließlich gerenderte Hintergrundoptiken.

Charakterwechsel: In manchen Einstellungen gibt Heldin Regin an ihren Kollegen Dylan ab.



Mehr Saurier, mehr Pixelblut: Dylan bearbeitet ein Raptoren-Pärchen mit der Automatik.



Macht auch in brenzligen Situationen noch eine gute Figur: Regina beim Angriff auf den T-Rex.

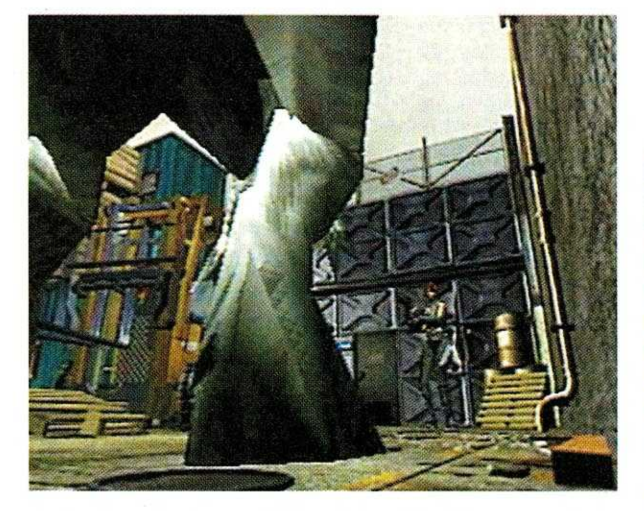


Feuergefecht aus respektvoller Entfernung: Regina beschießt den Saurier... mit der rettenden Leiter in sicherer Nähe.

Keine Verschnaufpause für Regina: Säuberte die feurige Rothaarige gerade noch Ilbis Island von gefräßigen Sauriern, so wirft sie Capcom geradewegs in ein neues Abenteuer hinein. Diesmal werden Regina und ihre Söldner-Kollegen nach Edward City geschickt, denn die Stadt ist alles andere als ein geruhsames Plätzchen: Wo früher das volle Leben blühte, blühen jetzt nur noch tropische Gewächse – Edward City ist von einem Tag auf den anderen von der Landkarte verschwunden.
Als sich in diesem Feuchtbiotop auch noch Dinosaurier blicken lassen, wird schnell klar, dass die "Dritte Energie" für diese Vorfälle verantwortlich ist. Zur Erinnerung: Im ersten Teil habt ihr den Erfinder der "Dritten Energie" aus dem Bildschirm-Dasein gepustet – Dr. Kirk musste dran glauben.
Nun hat allerdings die Regierung ihre Hände im Spiel: Offensichtlich musste Vater Staat wieder mal mit dem Feuer spielen und hat Kirks Experimente in Edward City fortgesetzt.
Um der Sache auf den Grund zu gehen, werden Regina und ihr Team-Kollege Dylan in einer Art Zeitmaschine in die Vergangenheit geschickt: Hier sollen die beiden das Verschwinden von Edward City aufklären.
Wieder schlüpft ihr in die Rolle der rothaarigen 3D-Heldin: allerdings lasst ihr die schießwütige Dame zeitweise stehen und spielt dann mit Partner Dylan weiter.

Scheiden tut weh!

Für *Dino Crisis 2* hat sich Capcom von der Rundum-3D-Technik des Vorgängers verabschiedet. Stattdessen forschen eure Charaktere jetzt wie im artverwandten *Resident Evil* durch (weitgehend starre) Render-Hintergründe: Die warten wie von Capcom gewohnt mit mehr Details als die Polygon-Kulissen auf – dafür müsst ihr auf Kamerafahrten und Schwenks verzichten, stattdessen gibt's nur klassische Standbildwechsel.
Regina stolziert durch sorgfältig gezeichnete Dschungelszenarien und wandert auf verschlungenen Pfaden und durch von Zäunen gesichertes Sperrgebiet. Die meiste Zeit über bewegt ihr euch unter freiem Himmel: Heimspiel für die Dinos! In den Schutz von hermetisch abgeschlossenen Räumen und Gängen wie im alten *Dino Crisis* kommt ihr nur selten.
Charakter-Outfit und Dino-Design profitieren übrigens von der neuen Render-Technik: Anstatt den Großteil an Polygonen im Hinter-





Auch wieder mit dabei: Schnappmaul T-Rex sieht dank Motion-Blurr-Effekten noch schrecklicher aus.









Unterwasser-Action: Euer Held legt sich mit einem riesigen Ichtio-Saurier an.

grund zu verbauen, haben Capcoms Grafiker diesmal alle 3D-Elemente für Akteure und Gegner "frei". Resultat: Regina ist schöner, und ihre kaltblütigen Jäger schauriger als je zuvor – mitsamt aufwendiger Texturhaut und lebensechten Animationen.
Speziell eure Freunde, die hungrigen Dinos, überzeugen mit pfeilschnellen und geschmeidigen Bewegungsabläufen: Eindrucksvollere Killer-Echsen habt ihr auf eurer PlayStation noch nie gesehen!

Dino-Fortpflanzung

Nicht nur eure Heldin, auch die Dinos haben sich in Form gehalten, denn sie sind um einiges größer als ihre Vorgänger. Auch jede Menge neuer Rassen sind mit von der dreidimensionalen Partie: Darunter alte Bekannte wie die hinterhältigen Raptoren oder der hausgroße Tyrannosaurus-Rex. So leicht wie in *Dino Crisis* werdet ihr die Brut aber nicht mehr los: Die Biester greifen euch diesmal in Rudeln an, locken Regina in einen Hinterhalt oder treten gemeinsam die Flucht an. Eure Schwächen nutzen sie dagegen schamlos aus: sobald sich eure Energie Richtung Null bewegt, greifen sie verstärkt an und verfolgen euch - sie haben Blut geleckt!
Obwohl ihr durch Renderhintergründe lauft, legte Capcom großen Wert darauf, dass ihr euch im Gelände möglichst frei bewegen könnt: So klettert ihr auf Plattformen, hangelt euch an einem Felsvorsprung entlang oder benutzt Kisten, um höher gelegene Ebenen zu erreichen. Doch aufgepasst: Die Dinos machen es euch nach! Die Ungetüme springen mühelos über Stock und Stein, erklimmen Positionen, die selbst ihr nicht erreichen könnt, und nutzen so das undurchsichtige Terrain zu ihrem Vorteil. Besonders vor den agilen Raptoren müsst ihr euch in Acht nehmen!

Kill, Baby, kill!

Wieder erinnert die Kampftechnik an Capcoms Zombiejagd. Neu allerdings ist ein Kombo-System, mit dem ihr eure Feinde noch effektiver dezimieren könnt. Für erfolgreiche Angriffsserien bekommt Regina Combo-Punkte spendiert, die ihr gegen Objekte wie Waffen oder Medizin eintauscht. Diesmal kann eure Helding sogar zwei Waffen gleichzeitig in den Händen halten und die Echsen-Brut so noch schneller in ihre Einzelteile zerblasen - *Resident Evil: Code Veronica* lässt grüßen. Außerdem darf Regina ab sofort auch im Laufen laden und gleichzeitig schießen: Das ganze Spiel fällt also deutlich rasanter als der Vorgänger aus. Sogar unter Wasser müsst ihr eure Haut verteidigen, denn die Dinos attackieren euch selbst im kühlen Nass. Aber keine Sorge: Die automatische Zielerfassung wurde verfeinert und überarbeitet, so dass fast jeder Schuss sitzt – ganz gleich, aus welcher Position ihr zielt. Besonders praktisch: Via 180-Grad-Drehung könnt ihr auch auf einen Angriff von hinten schnell reagieren. Schade dagegen, dass Puzzle- und Rätselpart weitgehend auf der Strecke bleiben: *Dino Crisis 2* bietet euch HighSpeed Dino-Killer-Action! *Resident Evil* für schießwütige Arcade-Rambos? Scheint so. Damit *Dino Crisis 2* in allen Action-Bereichen ordentlich punktet, überwacht Shinji Mikami (Schöpfer der *Resident Evil*-Serie) höchstpersönlich die Arbeit.
Dass *Dino Crisis 2* ein voller Erfolg wird, davon ist Capcom überzeugt: So beträgt die Erstauslieferungsmenge 650.000 Exemplare in Japan und eine satte Million für den Westen. Was das actionlastige Dino-Gemetzel wirklich zu bieten hat, verrät unser Test! ■ *(fm)*



Der letzte Schrei vor dem Exitus: Gegen Großkaliber hat der Dino-Panzer nicht's zu melden.

Genre	Action
Anbieter	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	3. Quartal 2000 (Japan)

Dinosaur Planet

In Dinosaur Planet erweckt Rare die Giganten der Urzeit zu neuem Leben und entführt Euch in eine der fantasievollsten Polygon-Welten.



Klein und knuffig: Wolfsmensch Sabre beäugt ein freundliches Triceratops-Baby. Ob euch der „Dickhäuter" irgendwie weiterhelfen kann?



Krystal nimmt ein Bad im Säure-Bassin: Organische Level wie dieser erinnern frappierend an Links Ausflug in den Walfischbauch.



Rutschpartie in der Eiswelt: Eure wuscheligen Helden preschen einen Abhang herunter. Kinogänger kennen die Szene aus Lucas' Fantasy-Märchen „Willow".

Nach dem actionreichen *Perfect Dark* widmet sich die N64-Edelschmiede Rare nun dem Tierreich. In *Dinosaur Planet* werdet Ihr auf einen entfernten Planeten verfrachtet, auf dem die Giganten der Urzeit quicklebendig durch die Gegend stampfen. Doch leider haben die Dinos auch hier nicht viel zu lachen, denn eine finstere Macht versucht, sie auszurotten und die Weltherrschaft an sich zu reissen. Damit es nicht soweit kommt, machen es sich die beiden Helden Sabre und Krystal zur Aufgabe, den Planeten zu retten.

Sabre ist ein zwanzig Jahre alter Krieger, dessen Vater der Zauberer Randorn ist. Als Sabre's älterer Bruder auf dem Schlachtfeld getötet wurde, zog sich sein Vater stillschweigend in die tiefsten Wälder zurück. Hier traf der Magier auf die kleine Krystal, die er flugs adoptierte und gross zog. Als Randorn und Krystal wieder einmal ihre Runden durch die Wälder ziehen, stossen Sie auf einen seltsamen Tempel, der sowohl für Sabre als auch für Krystal den Beginn des Abenteuers zur Rettung der Dinos darstellt. Die beiden wackeren *Dinosaur Planet*-Helden steuert Ihr in bester *Tomb Raider* Manier durch die üppigen 3-D Stages. Genau wie in *Zelda* löst Ihr kleinere Puzzles, kämpft mit böswilligen Dinos und plaudert mit anderen Charakteren. Die Dialoge werden mit Sprachausgabe unterlegt, was eigentlich noch nichts Besonderes ist. Allerdings bewegen sich die Lippen der Redner synchron zum gesprochenen Wort – auf dem Nintendo 64 schon eine kleine Sensation!

I'm walking...

Ihr seid nicht nur zu Fuss unterwegs, sondern dürft auch mit abwechslungsreichen Vehikeln auf Erkundungs-Tour gehen. In einem Schlitten saust Ihr einen steilen,



„Wovor versteckst Du Dich denn?" Krystal hat hinter der Birke einen scheuen Flugsaurier entdeckt.



Heftiger Schlagabtausch zwischen Kätzchen Krystal und einem der 3D-Gegner: Ein Zauberspruch hilft.



Kolossales Endgegner-Aufgebot: Der Gigant kann über eure kümmerlichen Charaktere nur lachen!



Michael Ende läßt grüßen: Den Steinbeißer kennen wir aus seinem Roman *Die Unendliche Geschichte*.



Jump'n'Run- und Geschicklichkeitseinlagen fordern eure Reflexe: Sabre weicht Flammenstrahlen aus.



Das Triceratop-Baby in Bedrängnis: Die fleischfressende Pflanze will euren Freund verspeisen!



Baustammfahrt vor idyllischer Kulisse: Krystal überquert in ihrem Behelfs-Einbaum einen reißenden Fluss.



Schräges Endgegner-Aufgebot: Was ist's Flugsaurier oder Flugmaschine?



Kalte Füße gekriegt: Fellknäuel Sabre (Wolf?) und Freund Dreihorn beim Erkundungsmarsch durch eine winterliche Kulisse. Gedämpfte Lichter und dezente Farben sorgen für geheimnisvolles Flair.

schneebedeckten Hang hinab. Gemächlicher geht es auf einem See vonstatten, auf dem Ihr in einem Floss an's andere Ufer schippert. Auf dem Rücken einer beförderungswilligen Flugechse schwebt Ihr sogar durch die Lüfte, und könnt so größere Distanzen zwischen zwei Orten schneller zurücklegen.
Ausser den schwerfälligen Dickhäutern bevölkern auch zahlreiche Fabelwesen die mystische Welt. Einige stehen Euch hilfreich zur Seite und begleiten eure Charaktere für kurze Zeit. Dabei watscheln die Schoßsaurier nicht nur treu an Eurer Seite daher, sondern sind auch gerne bereit, Befehle und Kommandos entgegen zu nehmen.
Anderen Kreaturen dagegen solltet Ihr besser nicht zu nahe kommen, denn schlimmstenfalls kommt es zu einem tödlichen Duell. Für solche Kämpfe steht Euch ein besonders robuster Schlagstock zur Verfügung, der über einige Spezialkräfte verfügt. Mit ihm vermöbelt Ihr aufsässige Dinos und die hartnäckigen Endgegner. Vor ihnen solltet Ihr Euch ganz besonders in Acht nehmen, denn manche sind nicht nur gross wie ein Haus, sondern vor allen Dingen mit hinterlistigen Manövern zugange. Grafisch trumpfen die Kämpfe mit wunderschönen Lichteffekten auf: Euer Stab zieht bei jedem Schlag einen sanften Schweif hinter sich her, und Wurf-Geschosse Eurer Gegner zerbersten in einer grellen Explosion auf dem Boden. Während der Gefechte rotiert eine Kamera selbständig um Euch herum und fängt die günstigste Perspektive ein. Doch es gibt auch neutrale Wesen, denen Euer Abenteurer-Drang gleichgültig ist. Sie schlummern friedvoll in einem Baumstamm oder ziehen ungestört im Wasser ihrer Runden.

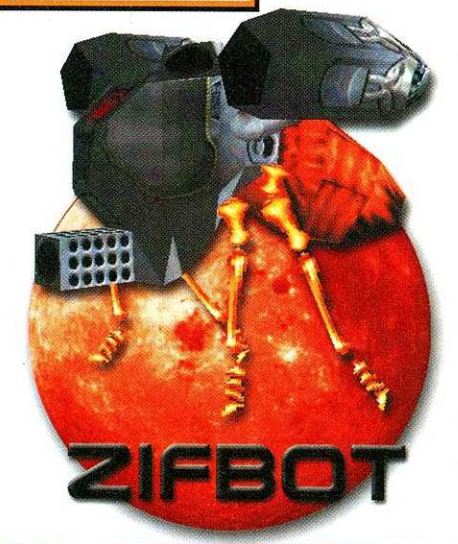
Dino-Mimik

Die sympathischen Protagonisten wurden liebevoll designt und könnten zweifellos aus den berühmten Disney Studios stammen. Selbst verschiedene Gesichtsausdrücke haben die Helden spendiert bekommen: Erschreckt sich Sabre vor einem heranstürmenden Gegner, so verzieht er ängstlich sein Gesicht. In witzigen Situationen kann er sich ein Grinsen nicht verkneifen, und wenn er etwas ratlos mit einem Puzzle beschäftigt ist, legt sich ein eben solcher Ausdruck auf sein Gesicht. Viele Feinheiten wie der realistische Schattenverlauf des Helden runden den optischen Gesamteindruck mehr als positiv ab.
Mit *Dinosaur Planet* liefert Rare einen grafisch aufwendigen N64-Titel ab: Tosende Wasserfälle, weitläufige Wiesen und schummrig ausgeleuchtete Wälder erwecken die Welt der Dinos zum Leben. Durch einen besonders tiefen Griff in den Farbtopf erstrahlen die phantasievollen Orte in satten, kräftigen Tönen. Um die fantastische Dino-Welt in Eurem N64 zum Leben zu erwecken, benötigt Ihr jedoch unbedingt das Expansion Pack. Ohne diese Speichererweiterung verweigert das 512MBit-Modul grundsätzlich seinen Dienst.
Der Schwierigkeitsgrad zeigte sich bei älteren Rare-Spielen häufig etwas unausgewogen, was speziell Anfänger stellenweise überforderte. Für Dinosaur Planet verspricht Rare Abhilfe: Für das dinomäßige Action-Adventure will man den Schwierigkeitsgrad so moderat ansetzen, dass alle Altersgruppen mit dem Action-Adventure zurechtkommen werden.

Die unendliche Geschichte?

Dinosaur Planet kann sich nicht des Eindrucks verwehren, dass die Designer mit Vorliebe 'Der dunkle Kristall', 'Legend' oder 'In einem Land vor unserer Zeit' geschaut haben. Wer sich solchen Filmen verbunden fühlt, der wird sich auf dem Dinosaurier-Planeten sofort wohlfühlen. Doch auch Kino-Muffel können sich dem Charme der sympathischen Dinos nicht erwehren.
Ein genaues Erschscheinungsdatum für *Dinosaur Planet* gibt es leider noch nicht. Allerdings verspricht Rare, dass das heissersehnte Modul noch in diesem Jahr in Deutschland ausgeliefert werden soll. ■ *(fm)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	4. Quartal





Infestation

Gierige Aliens haben zur Zeit Hochkonjunktur – also Waffen durchladen und rein ins Schlachtgetümmel!









Runter kommen sie immer! Die wuseligen Alien-Bomber sind trotz High-Tech leichte Beute...

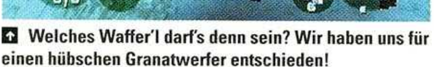
Autsch! Der feindliche Spinnen-Mech verabschiedet sich mit einer spontanen Explosion – das muss weh getan haben!





Alien-Stonehenge ... wir haben es immer gewusst!





Welches Waffer'l darf's denn sein? Wir haben uns für einen hübschen Granatwerfer entschieden!

Mal im Ernst: Glaubt ihr noch an das "Märchen" vom kleinen, niedlichen Grey-Außerirdischen mit Glubschaugen und Kahlrasur? Falls ja, habt ihr sicher schon länger kein Spiel mehr in der Hand gehabt – denn die heutigen Aliens halten nicht sonderlich viel von Diplomatie oder Friedfertigkeit. Stattdessen wird der Laser vorgeheizt, die Plasmakanone abgestaubt und allerlei futuristisches Kriegsgerät aus der Garage geholt – Schluss mit lustig!

So oder so ähnlich beginnen ca. 99,8% aller heutigen Science-Fiction-Titel – und *Infestation* bildet da keine Ausnahme. Allerdings hat Entwickler Frontier wesentlich mehr zu bieten als nur schnödes Alien-Gemetzel, denn anstatt euch als sturen Einzelkämpfer in die Weltraum-Wüste zu schicken, stellen sie eurem "lone Soldier" einen kompletten Kampftrupp nebst Basis zur Seite. Die dort herumwuselnden Pixel-Söldner dienen jedoch nicht nur als Verstärkung, sondern wollen vielmehr geschickt eingesetzt werden, um das jeweilige Missionsziel zu erreichen.

Dazu stecken euch die Programmierer in ein extrem wandlungsfähiges Kampf-Vehikel: Ganz gleich ob Buggy, Truck, Hovercraft-Fahrzeug, Hi-Speed-Flitzer oder Helijet – ein kurzer Besuch in der Mond-Werkstatt eures Vertrauens genügt zum Chassis-Umbau... ausreichend Rohstoffe vorausgesetzt. Die liegen nämlich überall auf dem Schlachtfeld herum und sollten von euch (quasi "nebenbei") eingesammelt werden.

Nette Truppe

Doch fixes Fahrzeug-Tuning ist nicht die einzige Fähigkeit eurer virtuellen Kameraden: Sie erobern gegnerische Gebäude, öffnen feindliche Warp-Portale, flicken eure Kiste nach harten Kämpfen wieder zusammen und kapern sogar herrenlose Alien-Mechs. Damit sie das auch alles bewerkstelligen können, müsst ihr sie vorher per Transporter-Beam an die entsprechende Stelle warpen – und natürlich dafür Sorge tragen, dass sie bei ihrer "Arbeit" nicht von angreifenden Aliens gestört werden. Ihr seht: Der Soldat der Zukunft hat alle Hände voll zu tun, um am Ende der 22 (nicht linearen) Missionen als Sieger aus dem Weltraum-Krieg hervorzugehen. Das Hauptaugenmerk der Entwickler lag allerdings offensichtlich auf rasanter Action, denn die meiste Level-Zeit verbringt ihr mit ausdauernden Feuergefechten und schnellen Angriffsmanövern. Leider zeigten sich in unserer Preview-Version hier allerdings noch ein paar spielspaß-mindernde Gameplay-Mängel: Auf der einen Seite mangelt es eurem Feind an Kampf-KI, doch auf der anderen Seite hat er diese auch überhaupt nicht nötig.

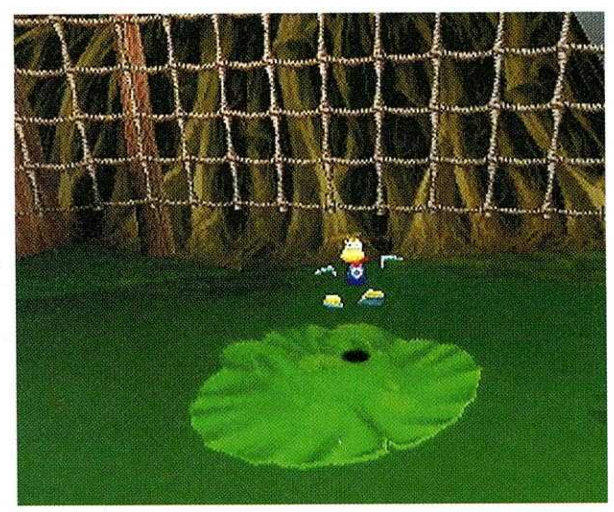
Denn die meisten *Infestation*-Kämpfe laufen nach dem simplen "Zwei rein, einer raus"-Prinzip ab – ihr überrascht den Gegner, haltet mit der Waffe eurer Wahl drauf und hofft, am Ende noch in einem Stück dazustehen... Kampftaktiken oder sinnvolle Nutzung des 3D-Terrains? Bisher größtenteils leider Fehlanzeige! Wir warten gespannt auf die endgültige Testversion – Potential hat der Titel auf alle Fälle. ■ *(sk)*

Genre	Action
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Frontier
Erhältlich ab	3. Quartal



Rayman 2 – The Great Escape

Seit ungefähr zwei Monaten geistert Rayman auf dem Dreamcast herum, für der PlayStation bereitet sich der drollige Comicheld bereits auf seinen zweiten Auftritt vor.



Auf Tastendruck kann der putzige Held seine Ohren wie einen Helikopterrotor drehen, und so langsam zu Boden gleiten.



In den Käfigen werden Raymans Freunde gefangengehalten. Befreit ihr diese, belohnen sie euch mit einem Schub frischer Lebensenergie.



Das Jump'n Run-Genre ist vom Aussterben bedroht. Dank Lara Croft & Co. setzen immer mehr Entwickler auch bei dieser Spielegattung auf Adventure-Elemente, so dass althergebrachte Hüpforgien im Stile von *Heart of Darkness* oder *Pandemonium* wohl bald der Vergangenheit angehören werden. *Rayman 2* springt in die Bresche und versucht mit klassischen Elementen das Genre erneut aufleben zu lassen.

Es war einmal...

Die Story ist zwar relativ einfach gestrickt, jedoch passt sie wunderbar in die gleichermaßen fantastisch wie auch putzige Welt des Rayman hinein. Garstige Piraten haben das "Herz der Welt" zerschmettert. Eure Aufgabe ist es nun, die 800 Teile, die den Namen Lums tragen, einzusammeln. Es gibt unterschiedliche Herzsplitter, die man durch ihre Farbigkeit voneinander unterscheiden kann. Jedes dieser bunten Fragmente dient einem anderen Zweck. Gelbe Lums eröffnen Levelportale, grüne Trümmer dienen euch als Checkpoint, silberne Splitter verleihen euch neue Fähigkeiten usw.. Anfangs kann Rayman seine Fäuste ausschließlich als Projektilwaffen benutzen. Im späteren Verlauf des Spiels lernt er beispielsweise noch, wie er eine Art Energielasso formen kann, mit dessen Hilfe sich der Spieler über Abgründe schwingt. Neben den Lums müsst ihr auch noch die vier Masken von Polukus, hinter denen auch die Seeräuber her sind, finden. Bei Raymans Abenteuer ist man nicht auf sich alleine gestellt. Etliche Freunde des glubschäugigen Helden stehen euch mit Rat und Tat zur Seite.

Quietschfiedel

Obwohl sich das Spiel in einem mehr als nur opulenten und technisch hochwertigen grafischen Äußeren präsentiert, stehen vor allem altbewährte Sprung- und Kletterpassagen im Vordergrund. Satz um Satz hüpft der Spieler über Plattformen, hangelt sich an Decken entlang oder erklimmt Leitern, um höhergelegene Level-Abschnitte zu erreichen. Während seines relativ linearen Abenteuers muss Rayman ab und an auch kleine Aufgaben erfüllen oder kleine Sonderlevel durchlaufen.

Rayman 2 wird noch rechtzeitig vor dem Release der PlayStation2 veröffentlicht werden. Ob sich der Titel, der sich schon jetzt durch seine technische Inszenierung und die abnorme Detailverliebtheit weit vom Rest der breiten Spielmasse abhebt, allerdings auch durchzusetzen vermag, steht noch in den Sternen. ■ *(ml)*





Wer des Laufens müde ist, steigt einfach auf die Wasserski um.





Genre	3D-Jump'n Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	September

International Superstar Soccer 2000

Frankreich darf sich nach Welt- nun auch Europameister schimpfen, während sich unsere Nationalkicker in Schimpf und Schande der Blamage ergeben haben. Nur gut, dass sich solch' ein Zustand im Virtuellen schnell wieder gerade biegen lässt.

Deutschland – England, vom Klassiker zur Lachnummer!







Tore zu schießen lässt sich in ISS neben den banalen "Flanke-Kopfball-Tor"-Treffern fast schon zur Kunst erheben.



Die Spieler sind wie gewohnt hervorragend animiert. Schade, dass der HiRes-Modus nicht überzeugen kann.





Standardsituationen werden wie gewohnt mittels Pfeil und dem Wechsel der Perspektive ausgeführt.



Auf Stufe 5 lassen sich die Keeper mit einfachen Schüsschen nicht mehr überwinden.

In Konamis 2000er *ISS*-Update zählt Deutschland weiterhin zu den absoluten Top-Teams, ist sogar stärker eingestuft als die EM-Finalisten Frankreich und Italien. 101 Teams stehen insgesamt zur Auswahl, auf Grund fehlender Lizenz müsst Ihr Euch mit fiktiven Spielernamen begnügen. Geduldige Naturen ändern dies über einen entsprechenden Editor, per Memory Card bleiben die Änderungen erhalten. Mit World League, International – und Euro Cup bestreitet Ihr drei Meisterschaften, oder beweist Nervenstärke beim Elfmeterschießen und in den *ISS*-typischen Szenarios. Unerfahrene Spieler stürzen sich zunächst ins Training, üben eifrig Kombinationsspiel, Frei- und Eckstöße und wie man dem angreifenden Gegner clever das Leder vom Fuß spitzelt.

Sebastian Deisler light

Gänzlich neu ist der Karriere-Modus. Ihr designt einen Spieler und startet als unbeschriebenes Blatt in einem kleinen Verein. Erstes Ziel Eures Schützlings ist es, sich für die Stammelf zu qualifizieren. Ähnlich einem Fußball-Manager steuert Ihr das Training Eures Spielers, redet mit Trainer(n), Manager und Mitspielern, und das nicht zu knapp. Extrem dialoglastig gibt sich dieser Modus, sogar mit einer kleinen Liebesgeschichte garniert, gekickt wird eigentlich eher selten. Nach einer Stunde, teilweise ziemlich dämlicher Texte lesen haben wir uns von dieser Art virtueller Fußballer-Karriere verabschiedet. Warten wir, ob sich das zur Testversion hin noch bessert.

Gewohnt gut

In spielerischer und taktischer Hinsicht dagegen gibt sich *ISS* ausgereift wie eh und je. Hier kann jeder den Ribbeck markieren und zeigen, wie man hätte Deutschland spielen lassen müssen, um nicht sang- und klanglos unter zu gehen. Gemäß dem Gegner diktiert Ihr Eurem Team die Marschroute, griesgrämige Schlafmützen werden noch vor dem Anpfiff auf die Bank verbannt. Abhängig vom Spielergebnis beeinflusst der Motivations-Faktor die Gewinnchancen positiv oder negativ. Liegt Ihr beispielsweise hinten, werden selbst 100%ige Chancen meist amateurhaft versemmelt.

Hires – low gameplay

Erwartungsgemäß erlaubt sich *ISS 2000* in spielerischer Hinsicht keinen Patzer. Passspiel par excellence – so stümperhaft sich die Deutschen bei der Euro der Lächerlichkeit preis gaben, so genial lässt sich Fußball mit Konamis Referenzkick fast schon zelebrieren. Dank intelligenter CPU-Mitspieler sind intuitive Spielzüge nicht nur wunderschön anzuschauen, sondern auch oft von Erfolg gekrönt. Starke Torhüter, die trotzdem auch mal einen Sonntagsschuss aus 35m in den Winkel zulassen, und faire Referees sind weitere Pluspunkte. Wenig gelungen aber ist bislang der HiRes-Modus. Zwar legt die Spielgeschwindigkeit zu, gleichzeitig aber geht die Framerate deutlich in den Keller, was enorm auf die Spielbarkeit drückt. ■ *(sg)*

Genre	Sportspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	4. Quartal

Virtua Tennis – SEGA Professional Tennis

Second Service! Nach dem blamablen Virtua Striker 2000.1 liefert Sega eine weitere Automatenumsetzung für Sportfans.



Virtua Tennis bietet zwei Perspektiven zur Auswahl. Aus diesem Blickwinkel lässt es sich am besten spielen.

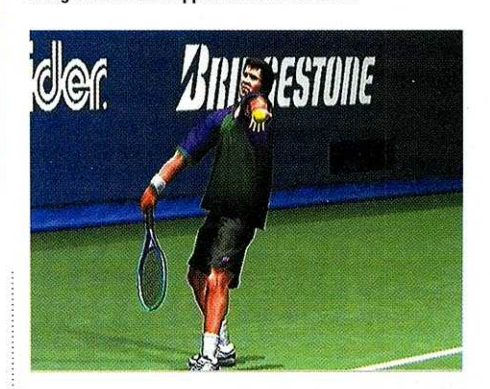


Volleyspiel par exellence: Bis zu vier Spieler gleichzeitig können am Doppelmatch teilnehmen.

Rückhand Slice oder Top Spin ? Dass ist hier die Frage.



Die herrlich modellierten Polygon-Athleten wissen zu überzeugen.



Sportbegeisterte Dreamcast-Besitzer können schon mal weiße Tennissocken, Stirnband und Tennisschläger rauskramen. Sega beschert uns mit *Virtua Tennis* nämlich eine aufgemotzte Umsetzung des Coin-ops. Während sich das Spielerfeld immer noch aus den Herren Yevgeny Kafelnikov, Jim Courier, Cedric Pioline, Tim Henman, Tommy Haas, Mark Philippoussis, Carlos Moya und Thomas Johansson zusammensetzt, gibt es dennoch einige bahnbrechende Neuigkeiten. Lässt man die beliebte Spielhallenvariante außen vor, wissen auch Exhibiton- bzw. World-Circuit Mode auf voller Breite zu überzeugen. Spielt entweder lockere Einzel- oder Doppel-Matches (mit bis zu vier Spielern gleichzeitig) gegen diverse CPU-Gegner oder steigt im Anschluss an die harte Vorbereitungsphase ins fesselnde Turniergeschehen ein.

Game, Set and Match...

... heißt es nur, wenn ihr das Schlagrepertoire aus dem "ff" beherrscht. Dafür hat sich Sega etwas ganz besonderes einfallen lassen. Bei *Virtua Tennis* dreht sich wie im richtigen Tenniszirkus alles um dicke, fette Preisgelder. Dafür sorgen einerseits sämtliche Trainingsmethoden, die euch mit Rack und Filzkugel Eins werden lassen; denn für's Perfektionieren von punktgenauen Aufschlägen, beidhändiger Rückhand, Top Spin, Slice, Lob, Longline- und Crossbällen gibt's saftige Prämien. Andererseits streichen versierte Spieler auf unzähligen Sand-, Rasen-, Hartplatz-, und Indoor-Turnieren leistungsbezogene, hochdotierte Preisgelder ein. Abhängig vom Spielwitz, aber auch der Anzahl der ausgeführten Schläge werden dem Tennis-Pro dementsprechend viele US-Dollars auf der Habenseite seines virtuellen Kontos gutgeschrieben. Dafür gibt's wiederum im Sportshop etliche nützliche Gegenstände. Angefangen vom Doppelpartner über neue Saiten bis hin zum revitalisierenden Energy-Drink gibt's alles, was das Sportlerherz begehrt.

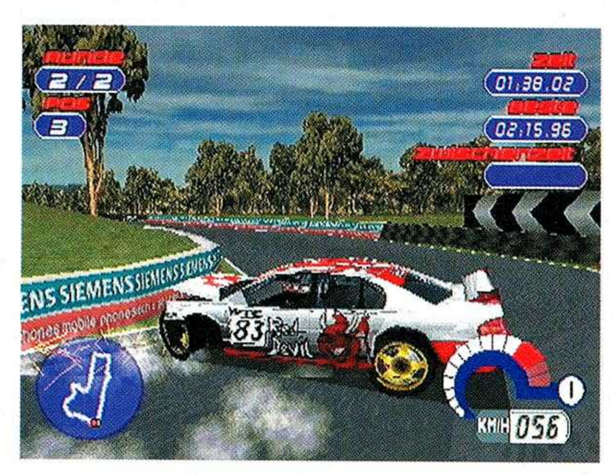
Advantage Sega

Ohne übertreiben zu wollen, steht uns demnächst das Tennisspiel schlechthin ins Haus. In grafischer als auch animationstechnischer Hinsicht lässt Sega die Dreamcast-Muskeln spielen. Jedes Stadion, jede Trainingshalle und vor allem jeder Spieler strotzt vor Details - vom Scheitel bis zur Sohle kommt er dem reellen Pendant ziemlich nahe. Ferner fordert die Ballphysik dem Spieler ein großen Maß an Können ab. Jeder Untergrund beeinflusst den Ball auf seine individuelle Art und Weise. Gewiefte Spieler nutzen die unterschiedlichen Bodenbeläge zu ihren Gunsten. Als einziges Manko erweist sich die nervige Hintergrundmusik. Bei der Tennis-Referenz in spe stößt dieser Fakt gewiss sauer auf. ■ *(dg)*

Genre	Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	3. Quartal

PSX World Touring Cars

Die Simulations-Experten Codemasters schicken den inoffiziellen dritten Teil der TOCA-Serie ins Rennen - und zwar mit guten Siegeschancen.





Kofferraum eingedellt, zersplitterte Scheiben, ein brennender Motorblock und die Stossstange liegt auf der Fahrbahn. Crashs bleiben nicht ohne Wirkung.



Sogar Bremsscheiben und Fahrer sind zu erkennen. Im Gegensatz zur Landschaft sind die Autos erstklassig gestaltet.



Bauchkribbeln und Schweissausbrüche: Von hinten naht eine bissige Viper. Jetzt nur keinen Fehler machen.

Über drei Jahre ist es jetzt schon her, dass die Engländer mit der äußerst realistischen Tourenwagensimulation *TOCA* die Rennspielfanatiker verblüfften. Auch der Nachfolger *TOCA 2* konnte auf ganze Linie überzeugen. Jetzt steht uns mit *World Touring Cars* der dritte Teil der erfolgreichen Serie ins Haus.

In Bezug auf die Spielmodi hat sich nicht allzu viel geändert: Euch steht der "Meisterschafts"-Modus, freies Rennen und Zeitfahren zur Auswahl. Ersterer läuft folgendermassen ab: Nachdem Ihr Euch für ein Team entschieden habt, bestreitet Ihr eine nationale Meisterschaft, die sich über sechs Kurse erstreckt. Hier sammelt Ihr Punkte, um später in die internationale Liga aufgenommen zu werden. Habt Ihr auch hier das Verfolgerfeld im Regen stehen gelassen, geht's weiter zum sagenumwobenen "World Touring Car Championship" – wo ihr euch im knallharten Rennalltag gegen allerhand erfahrene Pro's durchsetzen müsst. Das freie Rennen hingegen erlaubt Euch, ein individuelles Programm aus bis zu acht verschiedenen Strecken zusammenzustellen. Beim Zeitfahren ist erwartungsgemäss die tickende Uhr Euer Gegner. Wer dagegen so schnell wie möglich am Start sein will, ohne sich durch komplexe Menüs klicken zu müssen, klemmt sich durch die Wahl eines Sofortrennens (dank Zufallsgenerator für Strecken- und Autowahl) ohne grosse Umschweife hinters Polygon-Lenkrad. Perfekt für ungeduldige Hobby-Rennsportler mit jeder Menge Benzin im Blut!

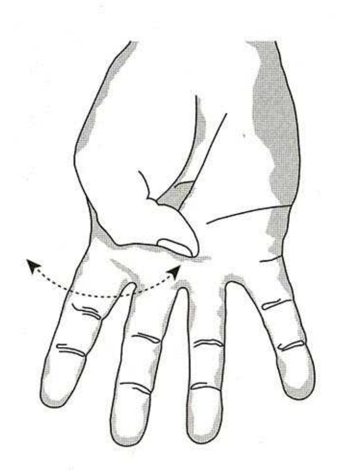
Alle guten Dinge sind drei

Wer beim zweiten Teil der TOCA-Serie noch das extrem empfindliche Fahrverhalten der Autos zu beklagen hatte, dem fehlen bei World Touring Car völlig die Argumente. Denn obwohl ihr bei der High-Speed-Hatz noch immer höllisch aufpassen müsst, ist die Fahrphysik im Vergleich jetzt viel toleranter. Nun driftet Ihr mit etwas Geschick galant um enge Kurven herum oder kürzt (natürlich nur aus Versehen...) über kleine Wiesenabschnitte ab - ohne dass sich Eure Karre dabei aus der Ruhe bringen lässt. Allerdings ist ein feinfühliger Umgang mit Gas und Bremse immer noch das A und O, ganz besonders bei heckgetriebenen Fahrzeugen. Das stark verbesserte Schadensmodell, die schlauen Gegner und die umfangreichen Setup-Funktionen wie Bremskraftverteilung, Spoilerwinkel oder Getriebeverhältnis runden die virtuelle Raserei ab. Hitverdächtig. ■ *(cg)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	4. Quartal

Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

BOEBEL/ADAM



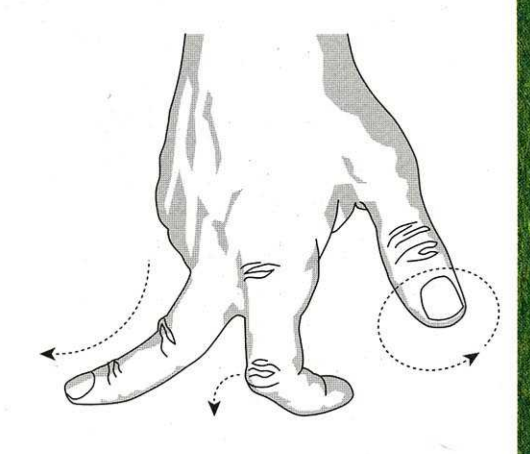




Fig. 1)
Die Daumenbeuge.

Zeigefinger und Daumen spreizen. Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade. Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

Fig. 2)
Der Daumen-Sit-up.

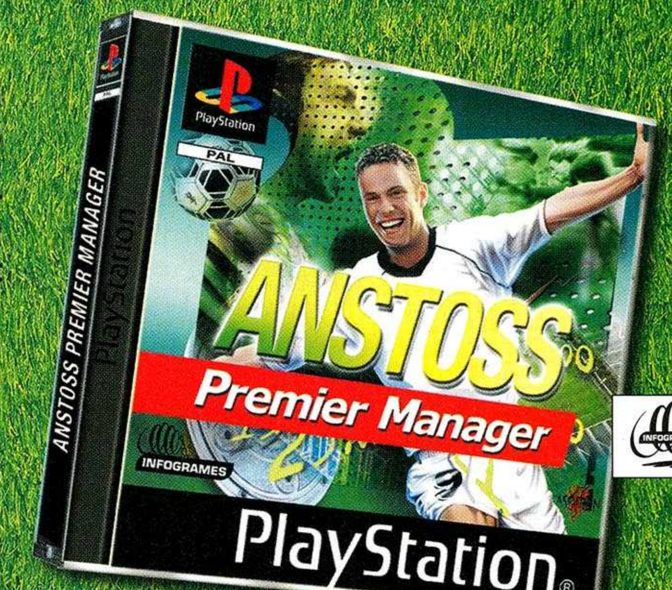
Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

Fig. 3)
Der Daumenschwung.

Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Unter-grund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.

DAUMEN FIT FÜR ANSTOSS PREMIER MANAGER.

Volltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC* gibt es jetzt auch für eure PlayStation. 3D-Fußballmotion vom Feinsten. Kein Wunder, schließlich haben wir eure Ideen und Wünsche umgesetzt. Also! Beugen, biegen, kreisen – die nächste Zeit wird hart für eure Daumen.
ANSTOSS PREMIER MANAGER.
Darauf habt ihr gewartet.



*Nr. 1 der VUD PC-Charts
(Stand: 10.02.–10.03.2000)

Deep Fighter









Im Weltraum hört dich keiner schreien ... und 20.000 Meilen unter dem Meer erst recht nicht! Was schon Captain Nemo mit seinem Do-it-yourself-U-Boot Nautilus wusste, wird auch für die in der Tiefsee lebenden Menschen der Zukunft bittere Realität. Während die (nach der im Spiele-Bereich traditionellen Intro-Katastrophe) nämlich gerade noch friedlich ihre Unterwasser-Farmen hüten, Meerschweinchen schlachten und Seepferdchen zähmen, sitzen gierige Aliens schon über finsteren Eroberungsplänen.
Klar: Das kann selbst die friedfertige Menschheit nicht einfach so hinnehmen und greift deshalb entschlossen zur Harpune! Eure ersten Spiel-Anfänge beginnt ihr noch als blutjunger Rookie, der sich im Laufe der Zeit erst in die oberen Militär-Ränge hocharbeiten muss. Die missions-verbindenden Zwischensequenzen wurden dabei mit Schauspielern und guter, alter Blue-Screen-Technik abgefilmt - sehen dadurch allerdings auch ebenso "alt", also ziemlich unspektakulär aus...
Die 3D-Engine kann da schon weitaus mehr beeindrucken: Weitläufiges Tiefsee-Terrain, schroffe Felsen und eine detailliert gestaltete Unterwasserwelt warten auf kriegslustige Hobby-Taucher. Mit eurem Allzweck-U-Boot müsst ihr euch jedoch nicht nur in simple Dogfights stürzen, auch Fischfarm-Versorgung und Ressourcensammlung stehen auf dem Tagesplan! Denn nur wenn ihr euch ebenso stark um das leibliche Wohl wie um die Sicherheit der noch verbliebenen Menschen sorgt, können die ihrer Aufgabe nachkommen: Ein Fluchtschiff bauen und von der alien-verseuchten Erde fliehen! Sowohl technisch als auch spielerisch scheint es Entwickler Criterion Studios aus den Tiefen der Mittelmäßigkeit bis nah an die Wasseroberfläche des "Da zock ich gern ein Ründchen" zu schaffen – wer mit PC-Klassikern wie *Schleichfahrt* etwas anfangen kann, sollte unbedingt unseren Test abwarten. ■ *(sk)*

Genre	Simulation
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Criterion Studios
Erhältlich ab	3. Quartal

DSF Surf Riders









Blauer Himmel, harte Brandung, hohe Wellen: Hoch mit dem Videospiel-Hintern und rauf aufs Board! Denn wer schon zu seeligen 8-Bit-Zeiten über *California Games*-Wellen geritten ist, findet bei *DSF Surf Riders* sicherlich Erlösung – dank Polygon-Gewässer und CD-Sountrack nun endlich auch im neuzeitlichen 32Bit-Gewand.
In puncto Ausstattung gibt sich unsere Preview-Version allerdings noch recht spartanisch: Lediglich ein Übungs- und ein Wettkampf-Modus können angewählt werden. Anschließend stattet ihr euer knackiges Surf-Babe bzw. euren braungebrannten Beach-Boy mit dem passenden Board aus und schmeißt euch auf's virtuelle Nass.
Durch geschicktes Surfen über die Wellenmitte bringt ihr euer Board auf Touren – damit der anschließende Sprung über den Wellenrand noch spektakulärer aussieht. Denn nur durch entsprechend riskante Stunts kassiert ihr hohe Wertungen der Schiedsrichter – und die sind nicht gerade anspruchslos! Minutenlanges Surfen in der "Röhre" (dem Wellen-Inneren) wird ebenso honoriert wie 180°-Luftsprünge oder 360°-Turns auf der Welle. Neben diesen Grundmoves gibt es noch einen Haufen anderer Möglichkeiten, das Wertungskonto in die Höhe zu treiben – die müsst ihr euch im Training allerdings erst hart "erarbeiten".
Grafik (hübscher Wellengang) und Sound (treibender Surf-Punk) sind gehobenes Mittelmaß – allerdings fällt (neben fehlender Analog-Steuerung) besonders ein Manko ins Auge: Mangelnde Abwechslung. Wo ihr bei *California Games* die Wahl zwischen jeder Menge Disziplinen hattet, bleibt euch hier einzig und alleine der Griff zum Polygon-Brett ... ob das allerdings reicht, um die anspruchsvolle PlayStation-Gemeinde zufriedenzustellen, könnt ihr in unserer nächsten Ausgabe lesen. ■ *(sk)*

Genre	Trend-Sport
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	Acot
Erhältlich ab	3. Quartal

Sonic Adventure 2





Blue is back! Auf der E3 zeigte Sega zur Überraschung der Fans erste Szenen aus *Sonic Adventure 2*. Das Demo liess nur wenig Rückschlüsse auf das Gameplay zu, wobei es sich erfahrungsgemäss kaum von dem des ersten Teils unterscheiden wird. So lautet die Devise also: Rennen, springen und hüpfen wie gehabt. Sonic beherrscht mehrere neue Manöver, darunter einen Salto und einen Sprung mit angezogenen Beinen, ähnlich wie mit einem Skateboard. *Sonic Adventure 2* ist optisch eine gehörige Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Aufwendigere Polygonbauten und detailreichere Texturen lassen *Sonic Adventure 2* in der grafischen Spitzenklasse mitspielen. In einer Sequenz muss Sonic beispielsweise vor einem wildgewordenen Truck flüchten, der ihn in einer Stadt auf einer Strasse verfolgt und alle anderen Autos rücksichtslos zerquetscht. Die Grafik der Stadt hängt vergleichbare Szenarien aus *Crazy Taxi* locker ab. Ebenso wirken viele Bauten nun runder und weniger eckig als zuvor. Inhaltlich gibt es die obligatorische Wiedersehens-Party - u.a. mit Knuckles und Dr. Robotnik, der mal wieder die Rolle des Bösewichts übernommen hat. Die Level entführen Euch in eine riesige Stadt, einen dicht bewachsenen Urwald, ein futuristisches Labor und eine mysteriöse Berglandschaft. Die Reise geht erneut um die ganze Welt, so dass Ihr mit vielen interessanten Terrains konfrontiert werdet. Weiterhin ist in dem Demo von einer "Top Secret Weapon" die Rede - etwa Dr. Robotnik's Rache? Wir dürfen gespannt sein, was es damit auf sich hat. Macht Euch jedenfalls auf eine der heissesten Fortsetzungen des Jahres gefasst! ■ *(fm)*



Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Sega
Entwickler	Sonic Team
Erhältlich ab	4. Quartal 2000 (Japan)

Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch jeden Monat unsere absoluten Favoriten vor - die besten Spiele aller Zeiten. Allerdings können die in dieser Ausgabe getesteten Titel aus organisatorischen Gründen nicht berücksichtigt werden. Dafür findet Ihr diese aber in der nächsten fun generation. Viel Spaß beim Schmökern!

Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.

Titel
System | Entwickler | Test in | Wertung



Action

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Jet Force Gemini – Nintendo 64	Rare	fun 11/99	91%
2. Contra III – Super Nintendo	Konami	---------	90%
3. Metal Slug 2nd Mission – NeoGeo	SNK	fun 07/00	90%
4. Metal Slug 2 – NeoGeo	SNK	---------	89%
5. Indizierter Lightgun-Shooter – PlayStation	Namco	---------	89%



Action-Adventure

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. The Legend of Zelda - Ocarina of Time – Nintendo 64	Nintendo	fun 01/99	97%
2. The Legend of Zelda - A Link to the Past – Super Nintendo	Nintendo	---------	93%
3. Legacy of Kain: Soul Raver – PlayStation / DC	Crystal Dynamics	fun 08/99, 03/00	92%
4. Metal Gear Solid – PlayStation / GBC	Konami	fun 03/99, 05/00	92/90%
5. Secret of Mana – Super Nintendo	Squaresoft	---------	89%



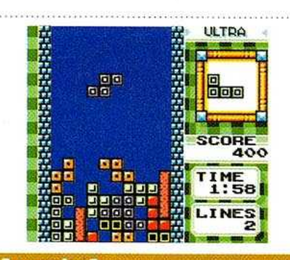
Adventure

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. The Secret of Monkey Island – Mega CD	Lucasfilm Games	---------	92%
2. Maniac Mansion – NES	Lucasfilm Games	---------	91%
3. Discworld Noir – PlayStation	Perfect Ent.	fun 01/00	84%
4. Baphomets Fluch 2 – PlayStation	Revolution	fun 12/97	82%
5. Discworld 2 – PlayStation	Perfect Ent.	fun 12/97	80%



Beat'em Up

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Street Fighter II Turbo – Super Nintendo	Capcom	---------	93%
2. Fatal Fury Real Bout 2 – Neo Geo	SNK	---------	92%
3. Soul Calibur – Dreamcast	Namco	fun 10/99	91%
4. SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium – Neo Geo Pocket Col.	SNK	fun 03/00	91%
5. Tekken 3 – PlayStation	Namco	fun 10/98	90%



Denkspiel

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Tetris DX – Game Boy Color	Nintendo	fun 01/99	99%
2. Klax – Lynx	Epyx	---------	86%
3. Gun Pey – WonderSwan	Bandai	fun 02/00	85%
4. Bust-A-Move 3 – PlayStation	Taito	fun 04/98	83%
5. Kwirk – Game Boy	Nintendo	---------	82%



Ego-Shooter

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Perfect Dark – Nintendo 64	Rare	fun 07/00	93%
2. Indiziert – Nintendo 64	Rare	fun 11/97	92%
3. Indiziert – PlayStation	Dreamworks Int.	---------	91%
4. Turok 2 – Nintendo 64	Iguana	fun 11/98	85%
5. Turok – Nintendo 64	Iguana	fun 03/97	82%



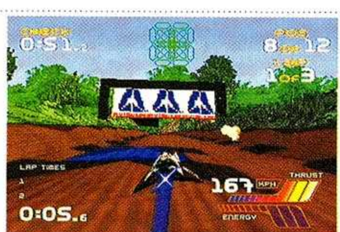
Fun-Racer

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. Crash Team Racing – PlayStation	Naughty Dog	fun 11/99	93%
2. Super Mario Kart – Super Nintendo	Nintendo	---------	92%
3. Crazy Taxi – Dreamcast	Sega	fun 03/00	92%
4. Diddy Kong Racing – Nintendo 64	Rare	fun 12/97	91%
5. Micro Machines V3 – PlayStation	Codemasters	fun 04/97	88%



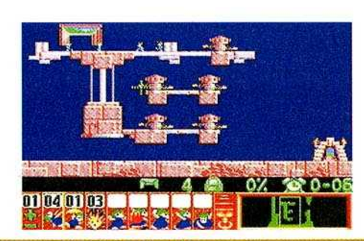
Fun-Sport

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. WWF Wrestlemania 2000 – Nintendo 64	AKI	fun 01/00	91%
2. WWF Smack Down! – PlayStation	Konami	fun 04/00	90%
3. Ready 2 Rumble Boxing – Dreamcast	Midway	fun 11/99	83%
4. NBA Jam! – Super Nintendo	Acclaim	---------	83%
5. Punch-Out!! – NES	Nintendo	---------	81%



Future-Racer

Titel / System	Entwickler	Test in	Wertung
1. wipEout 2097 – PlayStation	Designer's Republic	fun 10/96	91%
2. F-Zero X – Nintendo 64	Nintendo	fun 09/98	90%
3. Star Wars Episode 1 Racer – Nintendo 64 / DC	Lucas Arts	fun 11/99, 06/00	87%
4. F-Zero – Super Nintendo	Nintendo	---------	86%
5. Killer Loop – PlayStation	Team FEB	fun 10/99	83%



Geschicklichkeit

1. Lemmings	Super Nintendo	Sunsoft	---------	92%
2. Bomberman	PC-Engine	Hudson Soft	---------	92%
3. Chu Chu Rocket	Dreamcast	SonicTeam	fun 02/00, 06/00	89%
4. Bishi Bashi Special	PlayStation	Konami	fun 06/00	85%
5. Mario Bros.	NES	Nintendo	---------	84%



Horror-Adventure

1. Resident Evil - CODE: Veronica	Dreamcast	Capcom	fun 06/00	93%
2. Indiziert 2	PlayStation	Capcom	fun 05/98	92%
3. Silent Hill	PlayStation	Konami	fun 08/99	92%
4. Resident Evil D.C.	PlayStation	Capcom	fun 12/97	91%
5. Resident Evil 3: Nemesis	PlayStation	Capcom	fun 03/00	87%



Jump'n'Run

1. Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super Nintendo	Nintendo	fun 06/95	94%
2. Banjo-Kazooie	Nintendo 64	Rare	fun 07/98	93%
3. Super Mario 64	Nintendo 64	Nintendo	fun 09/96	92%
4. Super Mario Allstars	Super Nintendo	Nintendo	---------	91%
5. Donkey Kong 64	Nintendo 64	Rare	fun 12/99	91%



Rennspiel

1. Colin McRae Rally 2.0	PlayStation	Codemasters	fun 07/00	94%
2. Gran Turismo 2	PlayStation	Polyphony Digital	fun 02/00	93%
3. Colin McRae Rally	PlayStation	Codemasters	fun 07/98	92%
4. Gran Turismo	PlayStation	Polyphony Digital	fun 06/98	92%
5. Wave Race	Nintendo 64	Nintendo	fun 12/96	92%



Rollenspiel

1. Final Fantasy Anthology	PlayStation	Squaresoft	fun 12/99	93%
2. Chrono Trigger	Super Nintendo	Squaresoft	---------	92%
3. Vagrant Story	PlayStation	Squaresoft	fun 04/00	91%
4. Final Fantasy VII	PlayStation	Squaresoft	fun 11/97	91%
5. Grandia	PlayStation	Game Arts	fun 01/00	89%

Shoot'em-Up

1. Parodius	Super Nintendo	Konami	---------	92%
2. Starwing	Super Nintendo	Nintendo	---------	90%
3. R-Type Delta	PlayStation	Irem	fun 02/99	87%
4. Thunder Force IV	Mega Drive	Tecnosoft	---------	85%
5. Raycrisis	PlayStation	Taito	fun 07/00	83%



Simulation

1. Theme Park	PlayStation	Bullfrog	fun 06/95	93%
2. Sim City	Super Nintendo	Maxis	---------	86%
3. Civilization	Super Nintendo	Koei	fun 03/96	85%
4. Civilization 2	PlayStation	Microprose	fun 04/99	83%
5. Theme Park World	PlayStation	Bullfrog	fun 04/00	78%



Sport

1. Jimmy Connors Tennis	Super Nintendo	Ubi Soft	---------	90%
2. Everybody's Golf 2	PlayStation	Clap Handz Limited	fun 06/00	85%
3. All Star Tennis 2000	Game Boy Color	Smart Dog	fun 06/00	84%
4. International Track & Field 2	PlayStation	Konami	fun 02/00	81%
5. International Track & Field: Summer Games	Nintendo 64	Konami	fun 05/00	80%



Strategie

1. Final Fantasy Tactics	PlayStation	Squaresoft	fun 04/96	90%
2. Nectaris	PlayStation	Hudson	---------	89%
3. Advanced Military Commander	Mega Drive	Sega	---------	89%
4. Front Mission 3	PlayStation	Squaresoft	fun 05/00	87%
5. Command & Conquer	Nintendo 64	Westwood	fun 08/99	85%



Team-Sport

1. FIFA 99	PlayStation / N64	EA Sports	fun 01/99, 04/99	90%
2. All Star Baseball 2000	Nintendo 64	Iguana	fun 06/99	89%
3. Euro 2000	PlayStation	EA Sports	fun 06/00	88%
4. NBA 2k	Dreamcast	Sega	fun 03/00	88%
5. International Superstar Soccer Pro Evolution	PlayStation	Konami	fun 03/00	86%



Trend-Sport

1. Tony Hawk's Skateboarding	PlayStation	Neversoft Ent.	fun 10/99	93%
2. 1080° Snowboarding	Nintendo 64	Nintendo	fun 05/98	89%
3. Thrasher: Skate & Destroy	PlayStation	Take 2	fun 02/00	88%
4. California Games	NES / Mega Drive	Rare / Sega	---------	88%
5. Coolboarders 3	PlayStation	Idol Minds	fun 12/98	85%



Der Rest

1. Guitar Freaks	PlayStation	Konami	fun 12/99	93%
2. Space Channel 5	Dreamcast	Sega	fun 06/00	93%
3. Samba de Amigo	Dreamcast	Sonic Team	fun 07/00	92%
4. GTA2	PlayStation/Dreamcast	Rockstar Games	fun 12/99, 07/00	87%
5. Driver	PlayStation	Reflections	fun 07/99	88%

So werten wir:

Software-Gurke oder Spiele-Perle? Der fun generation Härtetest verrät, wo ihr euer Geld am besten anlegt: Jeden Monat sichten unsere Redakteure die aktuellsten PAL-Neuheiten und die heißesten Importe aus Fernost oder USA. Unsere Wertungen vergeben wir nach dem bewährten Prozentsystem: Je höher das Rating, desto höher der Spielspaß! Unser Wertungskasten verrät euch alle wichtigen Details auf einen Blick!

Rennspiel oder Rollenspiel? Action oder Strategie? Hier seht ihr, ob's um euer Lieblings-Genre geht.

Wer hat das kreative Know How geliefert? Der Entwickler hat das Projekt von A – Z begleitet und gestaltet – von den ersten Programm-Codes bis zu den letzten Grafiken.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	XXX
Entwickler	XXX
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

25% Grafik | 50% Sound | 75% SPIELSPASS

Wer vermarktet und vertreibt das Spiel? Steht eine Firma dahinter, die für gute Qualität bürgt?

Wann könnt ihr das Spiel im Laden kaufen?

Low-Price-Produkt oder teurer Übersee-Import? Wie viel kostet der Spaß?

Wie sieht das Spiel aus? Ist es auf dem neuesten Stand der Technik und läuft es superflüssig – oder wird es von Ruckelkrämpfen und Polygon-Schwund befallen?

Ohrenschmaus oder Beleidigung fürs Gehör? Wie abwechslungsreich ist die Komposition, wie passen die Sound-Effekte zum jeweiligen Ambiente? Wurde die Akustik mit hochwertigem Audio-Equipment eingespielt oder knarzt und knistert es aus euren Boxen? Unterstützt der Sound HiFi-Systeme mit Raumklang (Pro Logic bzw. Dolby Digital 5.1).

Die Wertung der Wertungen: Ein Spiel ist sein Geld nur dann wert, wenn's Spaß macht - und da spielen Grafik bzw. Sound eine genauso große Rolle wie Handling, Steuerung oder Design. Liegt dem Spiel eine neuartige Idee zugrunde oder ist's der xte Aufwasch eines uralten Konzepts? Bringt euch der Titel auf Dauer Spaß – oder stellt ihr ihn nach zwei Wochen wieder in den Schrank? Eine klare Kaufempfehlung gibt's erst ab 80%: Alle Titel unter der "magischen" 80 spielt ihr probe, bevor ihr den Geldbeutel zückt.

Auszeichnung für Topspiele

Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 80% oder mehr kürt fun generation mit einer Medaille: Für Titel im Achtzige -Feld vergeben wir Silber, Gold dagegen hat sich nur verdient, wer 90% oder mehr kassiert.





Die Charts

Schickt uns Eure drei Lieblingstitel auf einer Postkarte zu! Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein fun-Package voller begehrter Redaktions-Raritäten.

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!

Die Adresse:

Redaktion fun generation
Stichwort: "Chart-Attack"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Diesen Monat ist der glückliche Gewinner:

Sandra Wächter aus Hof

Herzlichen Glückwunsch!

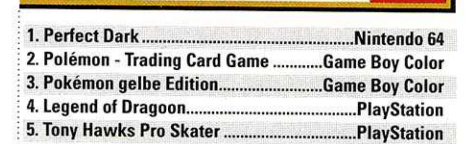
Leser-Charts

1. Resident Evil CODE: Veronica....Dreamcast
2. Crazy Taxi....Dreamcast
3. Soul Calibur....Dreamcast
4. Gran Tourismo 2....PlayStation
5. Grandia....PlayStation

Japan-Charts

1. Shutokou Battle 2....Dreamcast
2. Excite Bike 64....Nintendo 64
3. My Summer....PlayStation
4. Advanced War Strategies....Dreamcast
5. Super Robot Taisen Alpha....PlayStation

USA-Charts



1. Perfect Dark....Nintendo 64
2. Polémon - Trading Card Game....Game Boy Color
3. Pokémon gelbe Edition....Game Boy Color
4. Legend of Dragoon....PlayStation
5. Tony Hawks Pro Skater....PlayStation

Special-Charts

Diesmal - Spiele, die bei Kammerjäger Kurt neben der Giftspritze liegen:

1. Pokémon....Game Boy Color
2. Biene Maja & ihre Freunde....Game Boy Color
3. Spider....PlayStation
4. Bug Riders....PlayStation
5. ANTZ....Game Boy Color
6. Chameleon Twist....Nintendo 64
7. Rat Attack....PlayStation
8. Gex: Enter the Gecko....PlayStation
9. A Bug's Life....PlayStation
10. Biker Mice from Mars....NES
11. Spiderman....PlayStation
12. Battletoads....NES
13. Kolibri....Mega Drive 32X

Händler-Charts

Get Ready, Würzburg

1. Perfect Dark....Nintendo 64
2. Pokémon Gelbe Edition....Game Boy Color
3. Resident Evil CODE: Veronica....Dreamcast
4. Colin McRae 2.0....PlayStation
5. Galerians....PlayStation

Redaktions-Charts

Robert

1. Legend of Dragoon....PlayStation
2. Perfect Dark....Nintendo 64
3. Legend of Mana....PlayStation
4. Dead or Alive 2....Dreamcast
5. Gal's Fighters....Neo Geo Pocket Color

Daniel

1. Lange ausschlafen....Dreamhome
2. DVDs kaufen....RealStation
3. Auf der Wiese liegen....P.O.O.L.
4. Zeit für die Freundin....AutoColor
5. Trinken & Tanzen....Pokeparty

Simon

1. Perfect Dark....Nintendo 64
2. Metal Slug 2nd Mission....Neo Geo Pocket Color
3. Front Mission 3....PlayStation
4. S.o.F....PC
5. SMS-Chaos....S25

Mark

1. Am Gashebel spielen....Honda Hornet
2. Jet Set Radio....Dreamcast
3. Virtua Tennis....Dreamcast
4. FIFA 2001....PlayStation2
5. Ghost'n Goblins....Game Boy Color

Nie mehr abgebrannt!

Das fun-Abo

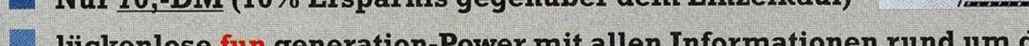


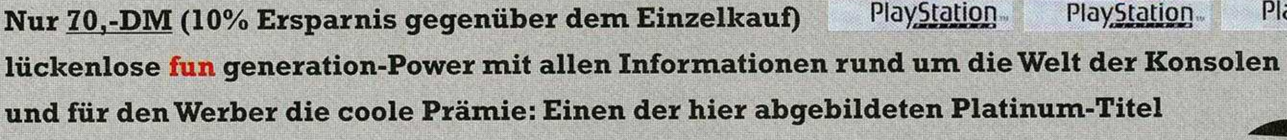




Eure ABO-Vorteile:

- 100% **fun** generation jeden Monat frei Haus
- Nur 70,-DM (10% Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf)
- lückenlose **fun** generation-Power mit allen Informationen rund um die Welt der Konsolen
- und für den Werber die coole Prämie: Einen der hier abgebildeten Platinum-Titel





Aussägen und auf eine Postkarte kleben oder in einen Briefumschlag stecken und mit einer Marke im Wert von 1,10 DM sowie unten angegebener Adresse versehen.

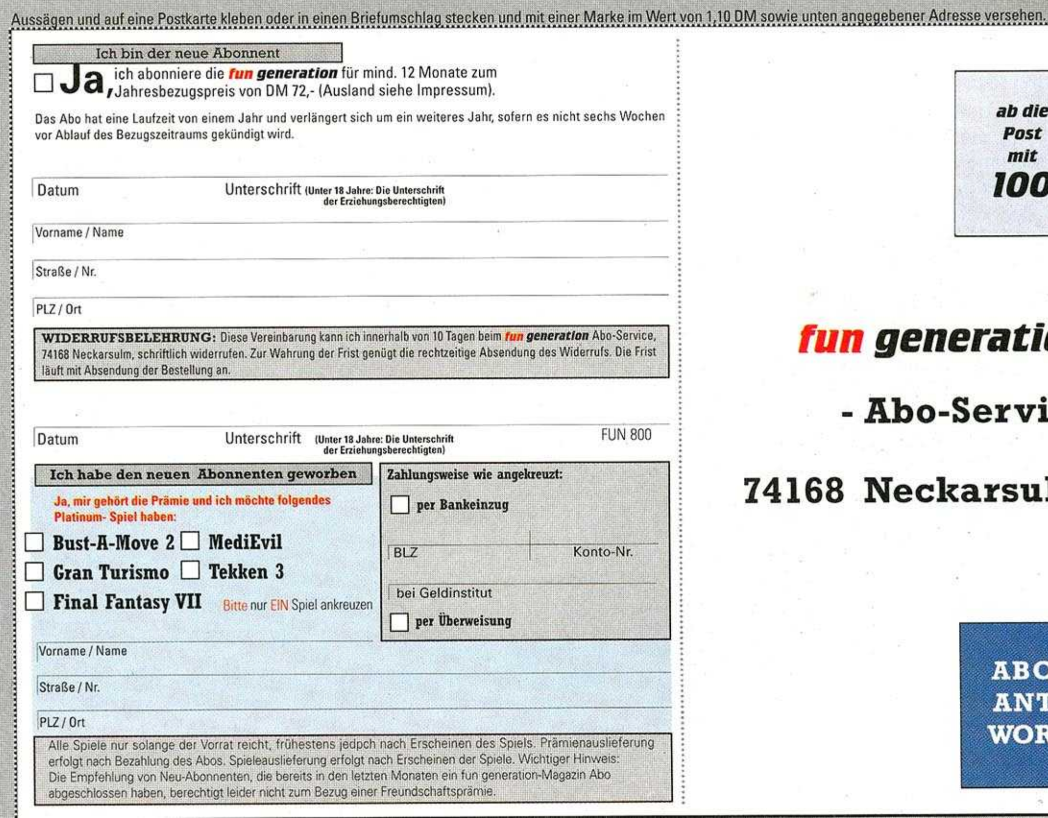




Ausgefüllte, ausreichend frankierte Karte ab in die Post, und schon könnt Ihr Euch auf die Prämie freuen.

Prämien-Empfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim ***fun generation*** Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.



Ich bin der neue Abonnent

☐ **Ja,** ich abonniere die ***fun generation*** für mind. 12 Monate zum Jahresbezugspreis von DM 72,- (Ausland siehe Impressum).

Das Abo hat eine Laufzeit von einem Jahr und verlängert sich um ein weiteres Jahr, sofern es nicht sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird.

Datum   Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim ***fun generation*** Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Datum   Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)   FUN 800

Ich habe den neuen Abonnenten geworben

Ja, mir gehört die Prämie und ich möchte folgendes Platinum- Spiel haben:

☐ **Bust-A-Move 2** ☐ **MediEvil**
☐ **Gran Turismo** ☐ **Tekken 3**
☐ **Final Fantasy VII**   Bitte nur EIN Spiel ankreuzen

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug**

BLZ   Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ **per Überweisung**

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Alle Spiele nur solange der Vorrat reicht, frühestens jedpch nach Erscheinen des Spiels. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Spieleauslieferung erfolgt nach Erscheinen der Spiele. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neu-Abonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein fun generation-Magazin Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie.

ab die Post mit 100

fun generation

- Abo-Service

74168 Neckarsulm





Fur Fighters

fungeneration Silber fungeneration

Klein, knuddelig und bis an die Zähne bewaffnet – die Fur Fighters erobern Dreamcast!



Die Anforderungen werden von Areal zu Areal höher.



Kleine Gimmicks wie ein Käferschutzfeld oder eine wilde Meerkatzengang erleichtern das Leben der Fur Fighters ungemein.

Der letzte große Titel der Bizzare Creations-Studios war *Formel 1 '97*, welches seinerzeit durch Psygnosis vertrieben wurde. Nach fast dreijähriger Ruhepause meldet sich das Team mit dem Action Jump'n Run *Fur Fighters* für Dreamcast wieder aus der Versenkung zurück.
In dem kleinen Heimatdorf unserer haarigen Helden herrscht helle Aufregung. Der böse General Viggo führt Finsteres im Schilde. Um zu verhindern, dass sich die *Fur Fighters* in seine Angelegenheiten einmischen, verschleppte der Industrielle kurzerhand die Kinder aus dem Schoße ihrer pelzigen Familien. Von solch sinistren Erpressungsversuchen lassen sich Roofus und seine fünf Freunde allerdings nicht einschüchtern. Zusammen machen sich die sechs eingeschworenen Gefährten auf, um ihre Sprösslinge aus den Klauen des garstigen Generals zu befreien und ihm ein für allemal das Handwerk zu legen.

Das dynamische Sextett

In *Fur Fighters* übernehmt ihr nicht die Rolle von einem, sondern von gleich sechs Spielfiguren. Jeder der sechs tierischen Helden ist mit einem besonderen Talent gesegnet. Roofus, der Hund, kann sich durch den Erdboden graben, Juliette, die Katze, ist befähigt, Wände zu erklimmen, Bungalow, das Känguruh, springt besonders weit, Tweek, der Drache, kann durch die Lüfte gleiten, Rico, der Pinguin, ist ein meisterhafter Taucher und Chang, der chinesische Panda, ist so klein, dass er sich mühelos durch das winzigste Loch zwängen kann. Der Kampf gegen General Viggo und seine Schergen kann nur bestanden werden, wenn ihr alle strubbeligen Protagonisten gleichermaßen zum Einsatz bringt. Jede Aufgabe und jedes noch so kleine Rätsel erfordert meist die Fähigkeit eines anderen Pelzkämpfers. In Action ist stets nur einer der sechs haarigen Helden. Um den Charakter zu wechseln, müsst ihr einen Teleporter, die in den Levels großzügig verteilt sind, finden. Dem Spieler wird bei der Wahl des herzubeamenden *Fur Fighters* keine Entscheidungsfreiheit gelassen, da sämtliche Portale auf jeweils einen der sechs Fellknäuel geeicht sind. Die gekidnappten Kids, die nur vom rassegleichen Elternteil aufgenommen werden können, wurden von Viggos Handlangern innerhalb der 40 Level gut versteckt. Um an die kleinen Racker heranzukommen, müsst ihr schwierige Sprungpassagen, die an die guten alten Tage des Jump'n Run-Genres erinnern, meistern und knifflige Rätsel lösen.









Vor dem kranken Humor von Bizzare Creations sind nicht einmal Entwicklerkollegen gefeit.



Die großen Teleportpunkte sind kaum zu übersehen.



Sobald der Spieler einen Gegner im Visier hat, verfärbt sich das Zielkreuz rot.



Der Geist von General Bristol steht den puscheligen Helden stets mit Rat und Tat zur Seite.



Ein paar kräftige Scharrer mit den Pfoten, und schon ist Roofus im Erdboden verschwunden.

Dieses Unterfangen ist jedoch nicht so einfach, da Viggos Bärenschlägertrupp mit allen Mitteln versucht, Juliette und Co. von ihrem Vorhaben abzubringen. Die *Fur Fighters* können den schwerbewaffneten Sicherheitstruppen allerdings ordentlich Paroli bieten. Zu Beginn ist euer Team lediglich mit Revolvern ausgerüstet. Mit der Zeit erweitert sich das Arsenal auf 20 Schießprügel, zu denen nicht nur Maschinenpistolen und Schrotflinten, sondern auch Granat- und Raketenwerfer und sogar ein Laser zählen.

Meet the Furies

Die Suche nach dem Nachwuchs führt den Spieler in verschiedene Areale, die in mehrere Level unterteilt sind. Nachdem man unter der geisterhaften Aufsicht des längst verstorbenen General Bristol den Trainingslevel durchlaufen hat, kann die Rasselbande ihren ersten Zielpunkt ansteuern. New Quack City ist in drei Stages, in denen ihr insgesamt 28 Kinder retten müsst, unterteilt. Neben dem World Quack Center gilt es noch, Lower East Quack und das Quackenheimer Art Museum aufzusuchen. Zu den weiteren Arealen zählen etwa die Raketenabschussrampe Cape Canardo oder der Beaver Damm, der einer riesigen Baustelle gleicht. Doch bevor ihr diese aufsuchen könnt, müsst ihr gewisse Voraussetzungen erfüllen. Um beispielsweise die City of Fear zu betreten, solltet ihr im Besitz einer Peitsche sowie eines Filzhutes sein.

Alles im Griff

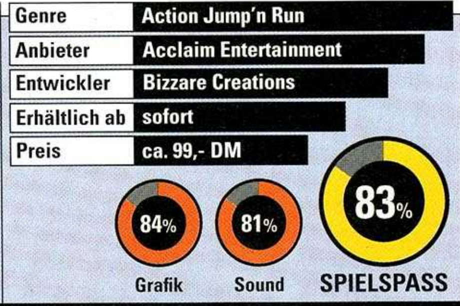
Trotz umstrittenem Pad-Design ist das Handling der *Fur Fighter*-Helden, die ihr aus der Third-Person-Perspektive begleitet, sehr gut gelungen. Mittels der Action-Buttons lässt man die Protagonisten noch vorne und hinten bzw. seitwärts laufen. Während ihr euch mit dem Analog-Stick umsehen und die Gegner anvisieren könntet, dient das Digital-Pad zum umschalten der Waffen. Mit den L- und R-Tastern schießt bzw. springt man. Anfangs ist diese Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, doch nach einiger Zeit lasst ihr die haarige Befreiungstruppe vollkommen ohne Probleme durch die Gegend sausen. Zu minimalen Unstimmigkeiten mit dem Handling kommt es lediglich in kleinen Räumen, da die Kamera sich aufgrund der Enge nicht optimal ausrichten kann.

Für alle Dreamcast-Besitzer, die auch eine gesellige Runde mit ihren Freunden nicht scheuen, bietet *Fur Fighters* einen Mehrspieler-Mode. Bis zu vier schießwütige Pelzjäger können sich hier ganz im Stile der PC-Ego-Shooter in den Deathmatch-Arenen das Fell von der Polygonhaut ballern.

Die Jagd kann entweder aus der First- oder Third-Person-Perspektive verfolgt werden. Laut Acclaim soll der sog. Fluff-Mode auch onlinefähig sein, ob dies allerdings bei der endgültigen Verkaufsversion der Fall sein wird, stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest. ■ *(ml)*

fun meint:

Man darf sich bei *Fur Fighters* keinesfalls von der drolligen Optik täuschen lassen. Das Spiel ist Action pur und trotz des ersten Eindrucks vor allem auf eine ältere Zielgruppe zugeschnitten. Die unterhaltsame Mischung aus Jump'n Run, Adventure und Action ist Bizzare Creation erstklassig gelungen. Auch technisch greift *Fur Fighters* in die Vollen und überzeugt durch tadellose Grafiken und eine erstklassige und atmosphärische Soundkulisse. Die Levels sind enorm groß, die Aufgaben abwechslungsreich und das Spiel wimmelt nur so von versteckten Gags – etliche spaßige Stunden vor dem Bildschirm sind garantiert. Einzig der Schwierigkeitsgrad könnte vor allem unerfahrenen Spielern etwas zu schaffen machen!



Genre	Action Jump'n Run
Anbieter	Acclaim Entertainment
Entwickler	Bizzare Creations
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

1-4 Spieler | VMU 51 Blöcke | Texte deutsch | 50/60 hrz Option | Für Fortgeschrittene und Profis



Cold Blood

Metal Gear Solid meets Syphon Filter 2: Im düsteren Agenten-Thriller Cold Blood wandelt Ihr auf Solid Snake's Spuren



Full Motion-Videosequenzen verbreiten düsteres Science-Fiction-Flair. Hier ein Heli bei der Landung.



Um die Wachen zu umgehen, wählt euer Held den Umweg über das Dach.



Wer sich vorsichtig an die Wache heranschleicht, erweckt keine Aufmerksamkeit.



Kleine Ursache grosse Wirkung: Scheint es sich bei MI6-Agent John Cord's neuester Rettungsmission zunächst um einen Routineauftrag zu handeln, so entpuppt sich das Unterfangen nach kurzer Zeit als Wettlauf um die Rettung der gesamten Menschheit. Ausgangspunkt des Abenteuers ist eine Uranmine, die in der ehemaligen russischen Republik Volgia angesiedelt ist. Hier soll Euer Freund und Kollege Scott Kiefer, den es zu retten gilt, das letzte Mal gesichtet worden sein. Unterstützt von dem dubiosen Kontaktmann Kostov, schleicht ihr Euch mit seiner Hilfe in die finstere Mine hinein, um Scott ausfindig zu machen.

Dabei solltet Ihr mit grösster Vorsicht voranschreiten: Schiesswütige Wachposten machen mit Euch kurzen Prozess, wenn Ihr ihnen vor die Flinte lauft. Zwar besitzt Ihr eine 9mm Pistole, doch solltet Ihr die Knarre nur im äussersten Notfall benutzen: Jeder Schuss alarmiert umherstehendes Wachpersonal, das sofort Jagd auf Euch macht. Sinnvoller ist es daher, die Wachposten in bester *Metal Gear Solid*-Manier zu umgehen, oder sie mit deftigen Faustschlägen lautlos aus dem Verkehr zu ziehen. Auf diese Weise bewegt ihr Euch unauffälliger durch die bedrohliche Umgebung.

Hacker-Angriff

Mit Hilfe des Remora-Systems versendet Ihr Nachrichten, hackt Euch in Terminals ein oder orientiert Euch auf einer Karte. Eine Motion-Tracker-Funktion informiert Euch über Bewegungen anderer Personen in Eurem näheren Umfeld.

Aufgrund der mannigfalten Aufgaben stehen die Adventure-Elemente bei *Cold Blood* klar im Vordergrund: Ihr entschärft Bomben, befreit Gefangene, knackt Türen und Computer-Systeme. Bei Dialogen mit anderen Charakteren, die mit englischer Sprachausgabe unterlegt sind, klickt Ihr bestimmte Hinweise und Symbole an, zu denen sich Eure Gesprächspartner äussern. Zu einigen Charakteren solltet Ihr später nochmals zurückkehren, da sie Euch durchaus neue Informationen mitteilen können.

Die Grafik wird ähnlich wie bei *Resident Evil* mit Renderhintergründen in Szene gesetzt. Sobald Ihr Euren Polygon-Helden in einen neuen Abschnitt bewegt, schaltet das Bild in den neuen Bereich um. Garniert mit zahlreichen Animationen und Lichteffekten vermittelt die Grafik eine unheimliche Atmosphäre. Bei der Entwicklung von *Cold Blood* erhielt Revolution Software Unterstützung von zahlreichen Kreativen aus der Film-Industrie: Sowohl professionelle Drehbuch-Autoren als auch erfahrene Soundeffekt-Designer werkelten über drei Jahre eifrig an der Fertigstellung. ■ *(fm)*

fun meint:

***Cold Blood* ist ein spannendes Adventure, das mit viel Aufwand in Szene gesetzt wurde. Die filmreife Handlung erzeugt zusammen mit der opulenten Grafik eine dichte Atmosphäre, die einen mitreisst. Die Rätsel und Aufgaben zeigen sich vielschichtig und teilweise verzwickt. Der Remora-Computer fungiert als clevere Schnittstelle zwischen Rätsel und Story. Woran es *Cold Blood* mangelt, ist eine ordentliche technische Ausführung. So zeigt sich die Steuerung hakelig und etwas unpräzise, die Folge ist ein träger Spielablauf. Auch die Animationen der Polygon-Charaktere lassen stellenweise zu wünschen. Wer auf Agenten-Thriller á la *Metal Gear Solid* steht, aber mehr Wert auf einen Adventure-Schwerpunkt legt, der sollte sich *Cold Blood* auf jeden Fall zulegen.**

Genre	Adventure
Anbieter	Sonc CED
Entwickler	Revolution Software
Erhältlich ab	Juli
Preis	ca. 90,-- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
73%	72%	77%

1Spieler | Memory Card **1 Block** | Umfang: **2 CDs** | Texte **deutsch** | Sprachausgabe **englisch (deutsch in Vorber.)** | Für **Fortgeschrittene**

Silver







Sieht aus wie ein PC-Spiel, faßt sich an wie PC-Spiel – ist ein PC-Spiel! Oder wenigstens war's mal eins: Vor rund einem Jahr zog Schwertschwinger David für den PC auf Abenteuer aus. Seine Vorbilder: Final Fantasy & Co. Leider reichte es schon damals nur für müdes Legend of Legaia-Mittelmaß: Die krampfhaft am japanischen Manga-Ideal orientierten Charaktere und das verkopfte Menü-System lockten weder PC- noch Konsolen-Rollenspieler an den Schirm, bestenfalls notorische Hack'n'Slay-Fans konnten sich für Infogrames' Simpel-Scharmützel begeistern. Mit der Dreamcast-Umsetzung hat der Polygon-Ritter seine Wunschplattform zwar endlich erreicht, aber dafür ist es mit dem Bedien-Komfort jetzt endgültig aus: Ursprünglich hat man die japanischen Joypad-Vorbilder brutal beschnitten, um das Interface an die PC-Maus anzupassen. Jetzt geht man den umgekehrten Weg, und plötzlich wird aus der ohnehin schon verstümmelten PC-Oberfläche doch noch eine für's Joypad. Herausgekommen ist dabei ein rechter Krüppel: Ansich klinisch tot... aber immer noch lebendig genug, um euch das Leben schwer zu machen. Ihr begleitet David mit einer wirren Kombination aus Button- und Analog-Kommandos durch triste Render-Landschaften – und vor der kompletten Verwirrung bewahrt euch einzig das stupide Design: Los rennen und drauf hauen – so einfach ist das!

Trotzdem ist Silver kein schlechtes Spiel: Liebevoll animierte 3D-Monster und kurzweilige Dungeon-Scharmützel sind für ein Wochenende solider Rollenspiel-Unterhaltung gut. Habt erst die Steuerung raus und euch an die gestelzte deutsche Sprachausgabe gewöhnt, macht's mitunter sogar Spaß. ■ *(rb)*

Genre	Rollenspiel
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Spiral House
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

61% Grafik · 58% Sound · 57% SPIELSPASS

1 Spieler | VMU 1 Block | Analog | Vibration Pack | Für Anfänger & Fortgeschrittene

MoHo





Wem *Marble Madness* oder *Glover* ein Begriff ist, der kennt schon in etwa das Spielprinzip von *MoHo*. Als einer von fünf Robotern, die sich anstelle von Beinen mit einem Ball fortbewegen, meistert Ihr hüpfend und schlagend 72 grundverschiedene Levels, die in 10 Schauplätze unterteilt sind. Ihr müsst schmale Pfade und Hindernisse überwinden, um das Ziel zu erreichen, Rennen gegen andere Roboter gewinnen (Klopperei erlaubt) oder in einer Arena eine bestimmte Anzahl goldener Symbole sammeln. Das alles unter Zeitdruck versteht sich. Durch den schwer kontrollierbaren Ball wird es zur haarsträubenden Herausforderung, nicht in Pfützen zu landen, vom Flammenwerfer verkohlt zu werden oder in eine Nagelfalle zu tappen. Für Langzeitmotivation sorgen sowohl sechs Bonus-Levels und ein geheimer Roboter als auch die jeweiligen Level-Bestzeiten der Entwickler.

MoHo besticht durch ein interessantes und abwechslungsreiches Gameplay. Um im Spiel voranzukommen, müsst ihr nicht explizit jedes Level absolvieren– im Schnitt könnt ihr eine Arena pro Schauplatz auslassen, was den Frustfaktor auf ein angenehmes Maß senkt. Für Freunde kniffliger Geschicklichkeitsübungen ist der Robo-Marathon sicher sein Geld wert. ■ *(cg)*

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Take 2
Entwickler	Lost Toys
Erhältlich ab	Juli
Preis	ca. 59,- DM

66% Grafik · 54% Sound · 72% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger und Profis

Tony Hawk's Skateboarding

Schneller, höher, besser? Tony Hawk's Skateboarding jetzt endlich auch auf Dreamcast!



Ein Kickflip wie aus dem Lehrbuch!



Wenn die Achse über das Coping schrabbelt, sprühen sogar Funken.



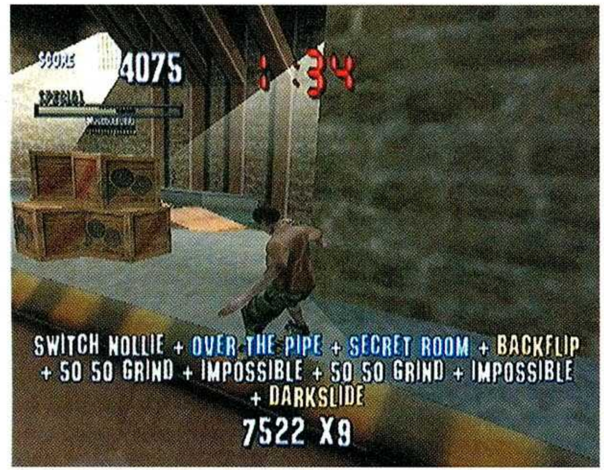
Selbst die Designs der Decks entsprechen den realen Vorlagen.

Tony Hawk's Skateboarding war zur großen Überraschung aller der Verkaufsschlager des letzten Jahres. Leider kamen bis jetzt nur PlayStation-und Game Boy-Besitzer in den Genuss des Ausnahmetitels. Crave Entertainment sei Dank dürfen nun auch endlich eingeschworene Dreamcast-Jünger die Knieschützer anlegen und sich auf die Polygonbretter schwingen. Insgesamt geben sich zehn Trendsportgrößen in *Tony Hawk's Skateboarding* die virtuelle Ehre. Ihr könnt nicht nur in die Skateschuhe von Tony Hawk, sondern auch von Pro's wie Bob Burnquist, Chad Muska, Geoff Rowly, Jamie Thomas oder Elissa Steamer schlüpfen. Die Sportler unterscheiden sich nicht nur optisch, wobei bei der Gestaltung der Charaktere auf ein authentisches Äußeres geachtet wurde, sondern auch durch ihre fahrerischen Qualitäten voneinander. Diese werden durch vier Faktoren (Ollie, Geschwindigkeit, Air und Balance) bestimmt und spiegeln wieder, wie hoch die Protagonisten springen, wie schnell sie mit ihren Ahorndecks über den Asphalt flitzen, wie gut sie ihr Gleichgewicht halten können und wie sicher sie bei waghalsigen Moves in der Luft sind.

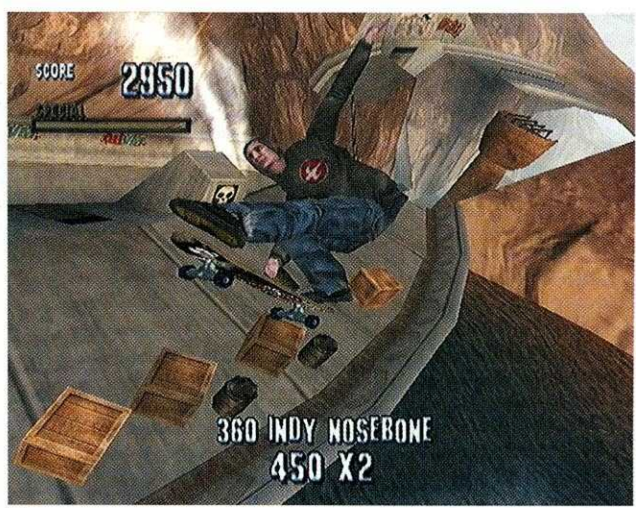
Schorf und Grind belebt das Kind

Die Tricks unterteilen sich in drei Kategorien: Flips, Grabs und Grinds. Bei Flips wird das Brett kunstvoll und auf die verschiedensten Art und Weisen in der Luft gedreht – vorzugsweise um die eigenen Achsen. Grabs, bei denen der Skater sein Deck entweder nur mit den Fingern berührt oder dieses mit Hilfe seiner Hand für einen kurzen Moment ganz von den Füßen löst, finden vor allem bei hohen Sprüngen (Airs) ihre Anwendung. Grinds umfassen alle Tricks bei denen man entweder mit den Achsen bzw. direkt mit dem Brett auf einem Balken, Handlauf, Stufenkanten etc. entlang schrubbt. Pro Trickgattung stehen dem Spieler acht verschiedene Moves, die durch eine Kombination der Steuerkreuztasten und der Y-,X- und A-Buttons aktiviert werden, zur Auswahl. Je nachdem ob es sich bei dem Sportler um einen Street- oder Vert-Fahrer handelt, unterscheiden sich einige der Tricks nochmals voneinander. Zudem verfügt jeder Skater noch über drei, im Fall von Tony Hawk sogar über vier Spe-



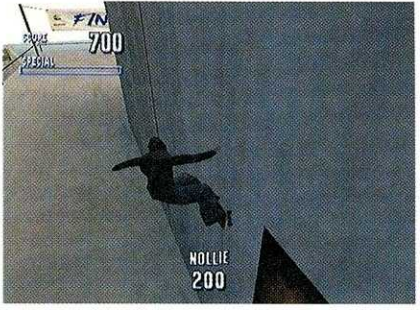


Phatte Tricks geben Phatte Punkte!



Was will man zu dieser Optik noch sagen?







Wallrides geben zwar nicht besonders viele Punkte, sind dafür jedoch sehr schön anzuschauen.

cialmoves. Während ihr normale Flips in fast jeder Situation ausführen könnt, müsst ihr für Grabs in der Luft und für Grinds in der Nähe eines geeigneten Rails sein. Ein kleiner Ollie oder Kickflip, schnell die Grindtaste und einen der Richtungsbuttons gleichzeitig gedrückt, und schon landet der Skater fast wie von selbst auf dem Slidebalken und brettert diesen schnell und aggressiv entlang. Das Gleichgewicht müsst ihr dabei allerdings noch selbst halten. Für jeden erfolgreichen Trick erhält der Spieler eine gewisse Anzahl an Punkten. Besonders viele der begehrten Zähler erhaltet ihr, wenn ihr verschiedene Moves miteinander kombiniert.

From the Eastcoast to the Westcoast...

Die neun Locations, in denen ihr euch mit eurem Skater nach Herzenslust austoben könnt, liegen über den gesamten nordamerikanischen Kontinent verteilt. Die Levels umfassen neben drei Skateparks vor allem Spots innerhalb von Städten wie Miami, New York oder San Francisco. In den Street-Stages finden sich nicht nur baulich bedingte Obstacles, zu denen Treppen, Handläufe oder Schrägwände zählen, sondern auch zahlreiche zusätzlich aufgestellte Quarterramps, Ledges, Tables oder Curpes wieder. Skater, die sowohl die urbanen architektonischen Gegebenheiten wie auch die künstlich geschaffenen Hindernisse geschickt ausnützen und wissen, wie man die zahlreichen Tricks miteinander kombiniert, können schnell fünf- oder gar sechsstellige Punktesummen auf ihrem Konto verbuchen.
Während ihr in der Single Session und dem Free Skate vollkommen ohne Vorgaben die Level unsicher machen könnt, müsst ihr im Karriere-Modus in jeder Location jeweils fünf Aufgaben erfüllen. Es gilt, in jeder Stage zwei Punktelimits (High-Score und Pro-Score) zu überbieten, fünf Buchstaben, die das Wort S-K-A-T-E ergeben, einzusammeln, ein verstecktes Videoband zu finden und fünf verschiedene Gegenstände, zu denen etwa Schilder, Polizeiautos oder Tische zählen, entweder zu zerstören oder an ihnen entlang zu grinden. Für jede gemeisterte Aufgabe erhält der Spieler ein Tape, welches er benötigt, um in die nachfolgenden Level vordringen zu können. *Tony Hawk's Skateboarding* bietet euch zudem noch drei äußerst spaßige Zwei-Spieler-Modi. Im Trick Attack muss man innerhalb von zwei Minuten lediglich möglichst viele Punkte sammeln. Bei Graffiti und Horse geht es da schon etwas beherzter zur Sache. In diesen Spielvarianten muss man entweder durch punktereiche Tricks die Obstacles des Levels einfärben oder einen bestimmten Move vorgeben, der anschliessend von dem anderen Spieler überboten werden muss. Gelingt ihm dies nicht, wird er mit einem Buchstaben bestraft. Wer als erstes sämtliche Lettern zusammengesammelt hat, verliert. ■ *(ml)*

fun meint:

"Die Jungs von Treyarch haben wirklich ganze Arbeit geleitstet. *Tony Hawk's Skateboarding* ist eine erstklassige Umsetzung des PlayStation-Originals. Natürlich fällt vor allem die getunte Optik ins Auge, obwohl sich dies ausschließlich auf eine hochgeschraubte Auflösung und feinere Texturen beschränkt. Kleinere Polygonverschiebungen sind zwar eine Seltenheit, aber trotzdem nicht besonders ansehnlich. Die Dreamcast-Version wurde dazu noch mit einer überarbeiteten Soundkulisse sowie neuen Musiktracks ausgestattet. Besonders auffällig ist jedoch das verbesserte Handling. Die direktere und genauere Steuerung erlaubt es auch unerfahrenen Konsolenskatern, sofort ins Spielgeschehen einzusteigen. Unser Tip: Auf jeden Fall zugreifen!"

Genre	Sportspiel
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	Neversoft, Treyarch
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
80%	88%	86%

1-2 Spieler | VMU 6 Blöcke | VGA-Box | Vibration Pak | Texte englisch | Für Fortgeschrittene bis Profis

Frontschweine

Eber, wollt ihr ewig leben? Infogrames treibt's ganz schön versaut – und lässt allerhand Schweinereien auf die PlayStation los!



"Eber sterben einsam": Der Lohn jedes schmutzigen Kampftages – ein Schweineorden!



"Der Bauernhof am Kwai": Von höhergelegenen Stellungen wie dieser Festung lässt's sich wesentlich leichter "austeilen".





"Die rosa Teufel": Per Jetpak hievt ihr euren Schinken in die Höhe – nur um kurze Zeit später mit dem Fallschirm wieder gen Erde zu segeln.

Was steht den ganzen Tag im Dreck, riecht wie ein Haufen Sportsocken und lässt von Zeit zu Zeit ein schüchternes "Quiek" aus der rosigen Schnauze?
Nein, hier folgt nun kein schwachsinniger Text über den ein oder anderen fun generation-Chefredakteur – stattdessen geht es um einen (viel attraktiveren) Vertreter der borstigen Art. Die Entwickler bei Infogrames Sheffield haben nämlich ganz offensichtlich jede Menge Verwandtschaft auf Bauernhöfen, denn in *Frontschweine* geht es um eben jenes "Nutzvieh", das wir beim Frühstücken häppchenweise im Rührei wiederfinden.
Und entgegen der öffentlichen Meinung begnügt sich das heutige Schwein von Welt keinesfalls damit, nur grunzend hinter'm Zaun zu stehen und das ein oder andere Abgas von sich zu geben. Im Gegenteil: Beim Kampf um den begehrten Rohstoff "Schweinefraß" wird gekämpft, geschossen, erobert ... und mächtig auf die Schwarte geklopft!

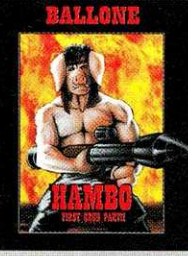
Der Saudat James Schwein

Als Führer eines ganzen Platoons militanter Kampfeber müsst ihr euer taktisches Geschick im Trainings-Modus (in dem selbst die dümmste Sau zum muskel-gestählten Über-Schwein gedrillt wird) und in 25 Missionen beweisen – Schauplatz eures Kampfes ist dabei übrigens die Insel Saustallasien (im Herzen des pigzifischen Ozeans). Allerdings erwartet euch mit *Frontschweine* kein Action-Titel, im Gegenteil: Euer Sauhaufen will wie beim Multiplayer-Hit *Worms* rundenweise über das 3D-Schlachtfeld gezogen werden. Die gegnerischen Einheiten kommen also erst dann zum Zug, wenn sich euer Schweine-Krieger nach Herzenslust ausgetobt hat. Alle Zeit der Welt bleibt euch dabei allerdings nicht, denn ein unerbittlich tickender Timer begrenzt eure taktischen Möglichkeiten.
Bis dieses Zeitlimit jedoch abgelaufen ist, habt ihr vollkommen freie Hand .. äh .. Hufe: Bewegt euren Polygon-Eber beliebig weit über das Schlachtfeld, springt über Löcher, durchsucht Gebäude, pirscht euch an den Gegner heran ... und verwandelt ihn auf möglichst einfallsreiche Weise in einen dampfenden Hinterschinken!
Dazu habt ihr ein reichhaltiges (und durch Versorgungskisten beliebig erweiterbares) Waffensortiment im Rucksack – und gemäß dem Motto: "Du musst ein Schwein sein in dieser Welt" stecht, schießt und sprengt ihr euch euren Weg zum nächsten (sauschweren) Auftrag frei.
Nahkämpfer vertrauen dabei auf das gute, alte Bajonett, mit dem sich aus eurem Gegner leicht die ein oder andere Speckscheibe herausschnitzen lässt. Hasen- ... bzw. Schweine-füße, die schon beim bloßen Anblick eines gegnerischen Platoons den gekringelten Schwanz einziehen, sollten sich

Die Welt der Schweine:

Infogrames betreibt immensen Aufwand, um ihre Kampfschweine unter's Volk zu mischen. So könnt ihr in dem einen oder anderen Magazin schon jetzt diese Werbebroschüre für Frontschweine finden – darin findet ihr Comicstrips, Entwicklerinfos und jede Menge Gags. Reinschauen lohnt sich!











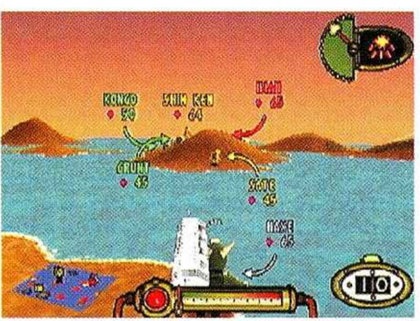




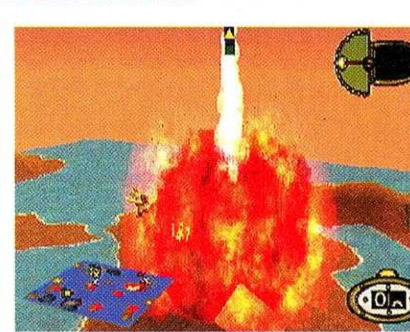
"Grunzing in Action": Jippy-Kay-Jay, Schweinebacke! Die Rakete hat ihr Ziel genau im Visier ... und der gegnerische Eber gleich ein paar Haxen weniger.

"Good Morning, Saustall": Über dem Schlachtfeld schweben Luftschiffe, die Waffenkisten und Erste-Hilfe-Kits abwerfen.





"Spezialeinheit Quiek": Der Lohn des Krieges - nach beendeter Mission statten wir unseren *fun*-Sauhaufen mit jeder Menge Beförderungen und Orden aus!



"Jagdgeschwader Nutztier": Die eng auf der kleinen Insel zusammengepferchten Truppen wirken fast wie eine Einladung...

dagegen lieber mit dem Scharfschützengewehr auf die Lauer legen. Aus sicherer Entfernung lässt sich so kinderleicht die feindliche Schwarte perforieren, allerdings nimmt die Zielgenauigkeit mit dem Abstand zum Ziel drastisch ab. Potentielle Amokläufer und Hobby-Rambos greifen dagegen lieber gleich zu Handgranate, Rakete oder Bazooka – einmal richtig angepeilt, und schon bleiben vom ehemals stolzen Kampf-Eber (cartoongerecht) nur noch zwei dampfende Armee-Stiefel übrig... Feuerkraft und Schutz zugleich findet ihr dagegen in herrenlos herumstehenden Kriegsgefährt, schließlich fühlt sich der Soldat von Welt im waffenstarrenden Geschützpanzer erst so richtig sauwohl.

Full Metal Saustall

Je nach Waffe unterscheidet sich auch die Handhabung: Für den Nahkampf genügt ein simpler Tastendruck, beim Blick durch's Zielfernrohr muss der richtige Schuss-Moment abgepasst werden, und Granaten schleudert ihr per Wurfanzeige – wird der Winkel dabei entsprechend eingestellt, hüpft euer explosives Geschenk sogar über die Wasseroberfläche ... direkt auf den verdutzten Schweine-Soldaten zu!

Allerdings ist es eigentlich völlig gleich, für welche Taktik ihr euch letztendlich entscheidet. Hauptsache, das Energie-Konto des gegnerischen Schweins gleicht am Ende eurer Runde dem eines unterbezahlten Redakteurs am Monatsende – und pendelt sich bei "Null" ein. In diesem Fall ist die Reaktion von Redakteur & Tier identisch: Die arme Sau begeht spontan (explosiven) Suizid und räumt das Feld!

Doch nicht nur vom fettigen Feind droht Gefahr – unsichtbare Minenfelder und tiefe Gewässer machen euch ebenfalls zu schaffen. Befindet sich euer Platoon kurz vor dem Exodus, kann nur noch ein Erste-Hilfe-Paket oder die Flucht in den sicheren Bunker helfen. Habt ihr das Schlachtgetümmel wider Erwarten überlebt, dürft ihr individuelle Kämpfer eures Platoons befördern. Im Laufe der Zeit bilden sich so "Spezialisten" heraus, die je nach Auftrag besonders gut (oder schlecht) geeignet sind.

Geschlachtet am 4. Juli

Dem innovativen Spielkonzept steht leider eine nur durchschnittliche Grafikengine zur Seite, die den Gesamteindruck doch etwas nach unten drückt. Plumpe Polygon-Säue, langweilige Texturen und simple Licht- bzw. Explosionseffekte zeugen nicht gerade von grafischem Einfallsreichtum.

Lediglich ein paar verspielte Details ("zitterndes" Zielfernrohr, je nach Gesundheitszustand unterschiedlich animierte Kämpfer) und die liebevolle Lokalisierung (individuelle Sprüche für jedes Schwein, "deutsche" Zeitungsberichte, genialer Wortwitz) fördern die "Front"-Atmosphäre – technisch wäre jedoch noch eine Menge mehr drin gewesen! Schade: Witzig ist's allemal. ■ *(sk)*

fun meint:

Worms in 3D? Infogrames` Schlacht in der "Schweinebucht" erinnert stark an das erfolgreiche Vorbild – leider jedoch ohne die spielerische Klasse der kriegstreibenden Würmer zu erreichen. Denn was in 2D noch taktisch und witzig zugleich war, wirkt in 3D einfach zu simpel, um euch längerfristig zu motivieren. Allerdings müssen die Frontschweine deshalb keineswegs zur Notschlachtung, denn während der Spaßfaktor im Multiplayer-Modus mit jedem Spieler steigt, wirken gerade die Einspieler-Missionen im Gegensatz zum Würmer-Vorbild wesentlich besser designt.

Kurzum: Ein gelungener Braten für Worms-Süchtige, die noch genügend Freunde zum Vergraulen haben – Solo-Puristen verzichten jedoch besser und gehen für das Geld lieber ein paar ordentliche Haxen futtern!

Genre	Strategie/Action
Anbieter	Infogrames
Entwickler	Infogrames/Sheffield
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

64% Grafik | 84% Sound | 75% SPIELSPASS

1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Fortgeschrittene bis Profis



MagForce Racing

fun generation Silber

Nun ist er endlich da, der "Killer Loop" für den Dreamcast. Schnell, hektisch, gut – aber von einigen Änderungen abgesehen – immer noch das gleiche Spiel.



Solche Transparenz- und Lichteffekte lassen sich auf der PlayStation eben nicht darstellen.



Das Holodrom ist ein künstlicher Raum. Die Strecke strotzt nur so vor psychedelischen Farben.



Die Mehrspieler-Splitscreen-modi leiden unter mangelnder Übersicht. Außerdem fehlt das Geschwindigkeitsgefühl.



Das Geschwindigkeitsgefühl ist dank enger Strecken und atemberaubender Sprünge überwältigend.



Änderungen zu Killer Loop

Um *Killer Loop*-Veteranen die Kaufentscheidung zu erleichtern, wurde MagForce Racing leicht erweitert. Besonders das Waffensystem wurde zum Besseren modifiziert. Mit dem Traktorstrahl zieht ihr euch nun beispielsweise von hinten an den Vordermann heran. Vorher wartete man eigentlich nur auf den Super-Turbo, um die Gegner reihenweise aus der Bahn zu schubsen.

Das ist neu:

- 2 neue Strecken (Osaka und Underworld)
- 8 neue Fahrzeuge (2 Hersteller)
- 2,3 und 4 Spieler Splitscreen-Modus
- 13 veränderte Waffen (davon 5 neue)

Der Reihe nach: Vor einem guten Dreivierteljahr drängelten sich die Newcomer vom Team FEB aus Hamburg ganz unverschämt an *wipEout* vorbei an die Spitze der Future Racer. Atemberaubende Kurse und ein unerreichtes Geschwindigkeitsgefühl waren die wesentlichen Pluspunkte. Doch das war – wie gesagt – vor einem Dreivierteljahr. Da es auf dem Dreamcast derzeit keine Konkurrenten in diesem Genre gibt, ist das wohl der geeignete Zeitpunkt, um *MagForce Racing* zu bringen. Schließlich eröffnen sich hier für die Entwickler dank der gesteigerten Grafikleistung ungeahnte Möglichkeiten.

Wer bremst, verliert

Die Grundlagen sind freilich immer noch die gleichen: Ihr tretet in einer Fantasieliga auf Fantasiekursen in Fantasiefahrzeugen an. Oberste Pilotenpflicht hierbei ist, Strecken auswendig zu lernen. Denn wirklich schnell und damit konkurrenzfähig werdet ihr nur, wenn ihr nirgends aneckt (logisch) und auch alle Extras einsammelt. Das gestaltet sich schwieriger, als es sich anhört. Um nämlich beispielsweise die grüne Turbo-Energie zu erwischen, müsst ihr bereits vorher entscheiden, wie ihr in eine Kurve einfahrt, sonst trägt euch die Fliehkraft unweigerlich zur falschen Seite hinaus. Verschärft wird das Problem noch durch eine weitere Eigenheit von *MagForce/Killer Loop* – den Magneten. Weil die Fahrbahn manchmal auch kopfüber hängt, braucht ihr einen Magneten, der euch bei mangelnder Fliehkraft am Boden (bzw. an der Decke) hält. Die dafür benötigte Energie sammelt ihr genauso wie den Turbo-Sprit mühsam auf. Und weil ihr durch die verwinkelten und verdrehten Kurse auch nur selten Weitsicht genießt, ist eben fleißiges Üben angesagt. An dieser Stelle gleich eine Entwarnung: Obwohl die Kurse unübersichtlich sind, sind sie nicht unfair. Leichte Bandenkontakte quittiert euer Gleiter nur mit einem empörten Kratzgeräusch, erst bei massiven Fahrfehlern werdet ihr mit Geschwindigkeitsverlust bestraft.

Schwindelanfall

Unterteilt ist die muntere Achterbahnfahrt in verschiedene Fahrzeugklassen. Anfangs steht jeweils ein Gleiter der Hersteller H&K, Sinus, Pulse und Reac in eurer Garage, also einer mehr als bei *Killer Loop*. Sobald ihr mit einem davon in jedem der fünf angebotenen Rennen als Sieger durchs Ziel gefahren seid, erscheint das nächstschnellere Fahrzeug der Serie. Damit stürzt ihr euch dann auf eine neue Streckenauswahl, die aber zum Teil immer noch aus bereits absolvierten Kursen besteht. Das ist aber kein Problem, da *MagForce Racing* seine Langzeitmotivation nicht aus dem Freischalten neuer Kurse zieht. Das ist nur ein willkommener Bonus. Die wirkliche Herausforderung liegt in der Beherrschung der High-Speed-Fahrzeugklassen. Und gegen Ende werden die schnell. Verdammt schnell. ■ *(ts)*

fun meint:

MagForce Racing ist Killer Loop in Hi-Res, da gibt's keine zwei Meinungen. Da helfen auch die dezenten Veränderungen und Erweiterungen nichts. Aber ehrlich gesagt, das ist auch kein Nachteil. Spielerisch ist FEB's Future-Raser über jeden Zweifel erhaben. Die beiden neuen Strecken sind gut gelungen, das veränderte Waffensystem ist ebenfalls sinnvoll. Wer also noch kein *Killer Loop* zu Hause hat und auf *wipEout* & Co abfährt, der greift bedenkenlos zu. Sollte *Killer Loop* schon im Schrank stehen, wird's knifflig. Denn besser ist's nicht geworden, nur schöner. Ob euch das reicht, müsst ihr schon selber entscheiden... Auf alle Fälle ist's die rasanteste und vor allem fantasievollste Future-Achterbahn.

Genre	Future-Racer
Anbieter	Crave Entertainment
Entwickler	FEB
Erhältlich ab	August
Preis	ca. 99,- DM

Grafik 81% · Sound 52% · SPIELSPASS 81%

1-4 Spieler | VMU | Analog | **Vibration Pack** | Texte **deutsch** | Sprachausgabe **englisch** | Für **Fortgeschrittene & Profis**

HEISSE SOMMER-HITS!





Ihr Preis: DM 84.99

Ihr Preis: DM 114.99

Lenkrad mit Pedalen
Die kompakte Bauweise des Lenkrads mit den Fußpedalen sowie die Rumble-Vibration überzeugen die Spieler. Unterstützt Analog-, Digital- und Lenkrad-Modus.

Lenkrad MC2 mit Pedalen
Formschönes Lenkrad mit Accu Drive Calibration System. Hiermit beherrschen Sie jede Strecke. Lenker mit doppelter Gummibeschichtung und 10 Funktionstasten.

Wireless Dual Force Analog Controller
Zwei kabellose Controller mit bis zu 7 m Reichweite in einer Packung.

Ihr Preis: DM 84.99



Dual Force Controller
Speziell für Dual Force-Spiele. Digital-, Anlalog- und Lenkrad-Modus. Maximale Vibration.



Erhältlich in den Farben schwarz, grün, lila, blau und rot

Ihr Preis: DM 39.99

MC Sports Cards
Bringen Sie Ihre Lieblingssportart zu sich nach Hause auf die PlayStation. Mit 15 Block Speicherkapazität erhältlich in den Sportarten Fußball und Basketball.



Ihr Preis: DM 14.99

Ihr Preis: DM 59.99

Hand Held Racing Wheel
Steuern Sie das erste Mini-Lenkrad. Es vibriert beim Fahren und läßt sich dank seiner exakten Lenkung perfekt steuern. Mit 11 digitalen Action-Buttons.

Alundra 2
Der Beginn einer neuen Legende. Du schwingst deine Waffe in einem Land voller versteckter Gefahren und erlebst eine knifflige Geschichte mit bizarren Charakteren, verzwickten Rätseln und spannenden Spielen. Nimm dich in Acht! Großes Unheil wird sich offenbaren ...



Ihr Preis: DM 59.99

Tony Hawk's Skateboarding Platinum
Das so ziemlich mit jedem Award ausgezeichnete Spiel jetzt in der Platinum-Version.
Mit Aktionen wie Kick Flips und Crooked Grinds wird das Spiel jeden in seinen Bann ziehen. Hier wird die Laufbahn eines Profi-Skaters simuliert.

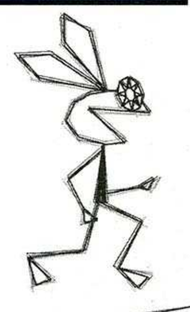
Ihr Preis: DM 49.99

ACTIVISION.



www.gameit.com

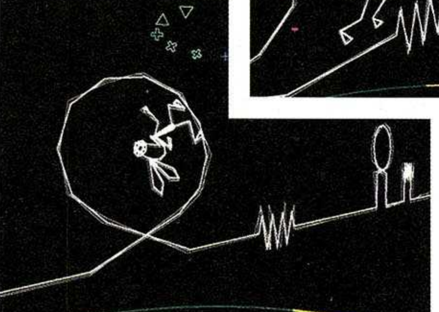
Game it! Entertainment Software AG · D-87488 Betzigau · Telefon 0831/575157 · Telefax 0831/5751555



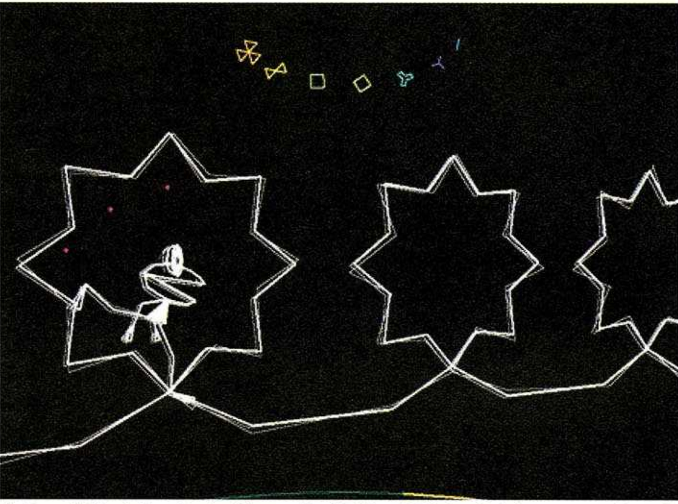


vib-ribbon

Krank, kränker, vib-ribbon – was hat sich Sony nur bei diesem Spiel gedacht?

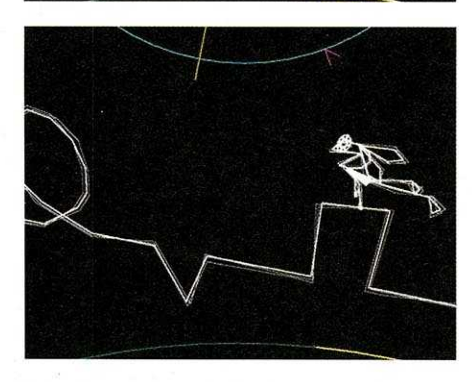


Je nach Musikstil verändern sich Kameraperspektive und Leveldesign – hier haben wir offensichtlich ein Lied der "härteren" Gangart erwischt...



Ganz gleich ob Frosch oder Wurm – die vib-ribbon-Welt hat für jeden etwas zu bieten!

Über sieben Striche musst du geh'n ... die kleinen Punkte um eure Spielfigur zeigen an, wieviel Hindernisse ihr schon erfolgreich überwunden habt.





Täterätä! Seid ihr besonders "taktvoll", mutiert euer Vektor-Karnickel zum Super-Nager...

Wir schreiben das Jahr 2000. Segas Dreamcast eröffnet uns neue Grafik-Dimensionen - die PlayStation2 steht schon in den europäischen Startlöchern. Das "Auslaufmodell" PlayStation ist in puncto Optik nahezu ausgereizt ... und plötzlich kommt da ein Spiel namens *vib-ribbon*!

Ein Spiel, das aus nichts anderem als simplen Strichen besteht, Sonys Kekskiste mit genau zwei (zwei!) verwendeten Farben alles andere als ausreizt und jedem Controller aufgrund der 4-Knopf-Minimalbelegung die Schamesröte ins Plastik treibt. Allerdings auch ein Spiel, das trotz (oder gerade wegen) der geradezu lächerlichen Technik schon jetzt jede Menge Spielspaß verspricht!

Häh?!?

Mit *vib-ribbon* führt Entwickler NanaOn-Sha (noch Fragen?) das von Konami "erfundene" Bemani-Prinzip auf völlig andere Wege, denn anstatt stur komplizierte Tastenkombinationen "abzuarbeiten", steuert ihr einen (ebenso simpel wie kultig gestalteten) Strich-Hasen über minimalistisches 2D-Terrain. Klingt bisher noch wenig innovativ, allerdings auch nur solange, bis die ersten Takte der (teils sehr japanophilen) Hintergrundmusik einsetzen... Denn dann stellen sich eurem Vektoren-Hoppler plötzlich allerhand Strich-Hindernisse in den Weg – da wird über Löcher gesprungen, auf Mauern geklettert, in Salto-Röhren gerannt und über Zacken getippelt.

Choreographie-Fehler werden unkonventionell bestraft: Nach zu vielen Strafpunkten verwandelt sich euer 2D-Hase zuerst in einen Kasten-Frosch und letztendlich in einen kümmerlichen Strich-Wurm. Was auch sonst?

Je nach Beat & Tonlage des gewählten Musikstücks verändern sich Anzahl und Geschwindigkeit der Hindernisse – im Laufe des Spiels kommen sogar spezielle Doppel-Varianten dazu, die ihr nur durch Kombination eurer vier "Moves" (Sprung, Klettern, Salto und weite Schritte) bewältigen könnt. Und falls ihr die bereits enthaltenen "Level" irgendwann auswendig könnt – auch kein Problem: Legt einfach eine eigene Musik-CD ein und führt euren Möhrenfresser über einen individuell generierten Hindernis-Parcours. ■ *(sk)*

fun meint:

Zwei Prozent-Pünktchen für die vielen Grafik-Stiche, je eins pro dargestellter Farbe und zum Abschluss noch ein weiteres dafür, weil sich das alles sogar bewegt – mehr ist bei *vib-ribbon* technisch nicht zu holen! Da ist es jedoch auch überhaupt nicht schade drum ... denn der musikalische Hase sorgt gerade als Partygame für jede Menge grinsende Gesichter. Beim Minimal-Preis von 30,- DM ist ein Fehlkauf sowieso so gut wie ausgeschlossen – höchstens passionierte Hasen-Jäger oder Volksmusik-Fanatiker sollten Abstand nehmen. Und wer weiß: Möglicherweise überrascht uns Sony ja schon zum PS2-Start mit einer Next-Generation-Fortsetzung ... dann vielleicht sogar in Farbe???

Genre	Bemani
Anbieter	Sony
Entwickler	NanaOn-Sha
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
6%	75%	78%

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe seltsam | Für Anfänger bis Profis


GAME OVER?
Eins ist klar: Nur Hardcore-Gamer knacken den Highscore. Und meistens mit der play THE PLAYSTATION. Denn die hilft weiter – mit brandheissen News, ausführlichen Spieletests, Tipps & Tricks, hilfreichen Cheats, vielen Screenshots und Infos zu neuen Importspielen.
Das Spiel wird härter. Ab 28. Juni an deinem Kiosk!
play THE PLAYSTATION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de
Heye Partner
100% unabhängig! 100% PlayStation!
Im Test: Frontschweine - wip3out SE Cold Blood - Destruction Derby Raw
DAS KOMPETENTE MAGAZIN
07-2000 Juli
DM 6,50
play
THE PLAYSTATION
Komplettlösung zu Cold Blood (Teil 1)
Cheats
PlayStation 2 Power
PlayStation 2000
FIFA 2001 • Gran Turismo 2000
ZoE • Star Wars Star Fighter
Drakan • Onimusha • uvm...
Metal Gear Solid 2
Spektakuläre neue Bilder & Infos!
Final Fantasy IX
Die geheimen Infos der Entwickler!
PSone



Catan – Die erste Insel



Schaffe, schaffe – Häusle baue! Ravensburger Interactive bringt das beliebteste und meistverkaufte deutsche Gesellschaftsspiel nun auch für die PlayStation und zeigt, wie eine anständige Brettspielumsetzung auszusehen hat.



Spätere Szenarien warten mit vielerlei interessanten Zusatzregeln und neuen Feldern wie etwa den Vulkanen auf, die euch stets vor neue Herausforderungen stellen.



Authentisch: Wer auf die grafischen Verschönerungen verzichten will, kann auch auf die klassische Darstellung zurückgreifen, die dem Original-Spielbrett am nächsten kommt.





Zu Beginn jeder Runde werden nach dem Würfeln die Rohstoffkarten an die Spieler verteilt. Erst danach dürft ihr bauen oder handeln.



In *Catan – Die erste Insel* dreht sich wie schon beim Originalspiel alles um zwei Würfel, eine bestimmte Anzahl von sechseckigen Landschaftsfeldern sowie die Errichtung von Straßen, Siedlungen und Städten. Spielbestimmend ist der geschickte Handel mit den verschiedenen Rohstoffen (Holz, Getreide, Lehm, Erz und Schafe). Nur wer seine Ressourcen clever mit den Mitspielern tauscht, kann sein eigenes Einflussgebiet erweitern und Siegpunkte einstreichen. Eine 44-seitige On-Screen-Anleitung erklärt zunächst Schritt für Schritt die theoretischen Grundzüge des Spiels. Weiterhin besteht die Möglichkeit, eine umfangreiche Übungsmission zu absolvieren, die jeden Spielzug anhand von Textfenstern kommentiert und somit auch in der Praxis keine Fragen offen lässt. Vor Spielbeginn wählt ihr einen von zunächst vier bereitstehenden Charakteren und die eigene Spielfarbe – dann kann's auch schon losgehen mit der Siedlerei.

Abwechslung satt

Catan – Die erste Insel beinhaltet neben dem Basisspiel und der Seefahrer-Erweiterung auch Dutzende von neuen Szenarien wie Groß-Catan, Feuerland, Ozeanien und viele weitere Karten, die Teuber speziell für die PlayStation-Fassung entworfen hat und die euch stets mit neuen Regelveränderungen konfrontieren – für die nötige Langzeitmotivation ist also bestens gesorgt. In puncto Spielmodi habt ihr die Möglichkeit, eine komplette Kampagne zu bestreiten, in der sämtliche Missionen nacheinander gemeistert werden müssen, oder auf eines der bisher anwählbaren Einzel- Szenarien zurückzugreifen. Weiterhin hält Catan natürlich auch eine Multiplayer-Option für bis zu vier Spieler sowie den Modus "Freies Spiel" bereit, wobei ihr in letzterem verschiedene Parameter wie Kartenlayout, erforderliche Menge an Siegpunkten, Anzahl der zur Verfügung stehenden Städte sowie den Einsatz versteckter Felder selbst festlegen dürft. Wem das immer noch nicht genug ist, der kann sich durch das Aktivieren der Funktion "Variables Spiel" die Karten per Zufallsgenerator stets neu zusammenstellen lassen. Mehrere freischaltbare Spielfiguren schließlich runden das großzügige Angebot ab. ■ *(to)*

fun meint:

Eine Konvertierung des erfolgreichsten Brettspiels der letzten Jahre für die PlayStation – kann das gut gehen? Mit einem Wort: Ja! Similis Software hat bei der Umsetzung von *Die Siedler von Catan* ganze Arbeit geleistet und den Charme des Tabletop-Vorbilds dank aktiver Mithilfe des *Siedler*-Erfinders Klaus Teuber perfekt auf Sonys Konsole portiert. Dank des umfangreichen Tutorials finden sich auch absolute Neueinsteiger rasch zurecht. Neben der übersichtlichen Gestaltung und den ulkigen Sprachsamples, welche die CPU-Charaktere vom Stapel lassen, besticht *Catan* vor allem durch die hohe KI, die auf der höchsten Schwierigkeitsstufe selbst die erfahrensten *Siedler*-Spieler regelmäßig in die Schranken verweißt.

Genre	Strategie
Anbieter	Ravensburger Interactive
Entwickler	Similis Software
Erhältlich ab	15. Juli
Preis	ca. 49,- DM

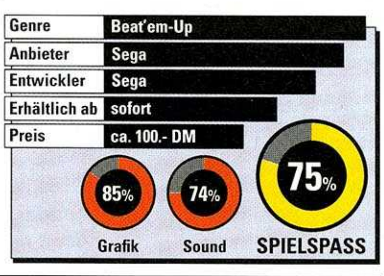
Grafik	Sound	SPIELSPASS
56%	62%	80%

1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Dual Shock | Multitap | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Zombie Revenge







Zombie-Alarm in Deutschland! Habt ihr gerade noch versucht, die untoten Horden per Lightgun in Schach zu halten, so müsst ihr in Segas *Zombie Revenge* nun erst recht handgreiflich werden. Schnappt euch einen von drei Cops und säubert eure Stadt von all dem Zombie-Gesindel. Wie in einem Beat'em-Up prügelt ihr euch mit durchschlagkräftigen Combos und fiesen Kicks durch die Monsterreihen. Am effektivsten geht ihr dabei mit dem riesigen Waffen-Arsenal zu Werke: Flammenwerfer, Shotgun, Äxte und Bohrmaschinen verschaffen euch den nötigen Respekt unter den Zombies.
Den scheinen die Endbosse in jeder Stage allerdings kaum zu haben, denn sie stellen sich als besonders hartnäckige Gegner heraus. Dank einer vorbildlichen Kameraführung habt ihr aber immer den besten Überblick, und sobald ihr den Obergruftie in kleine Sushi-Scheiben zerlegt habt, dürft ihr euch an einer kurzen Zwischensequenz erfreuen. Wer trotzdem versagt, der kann sich einen Freund zur Hilfe holen, der ihn im Zweispieler-Modus unterstützt.
Mit *Zombie Revenge* überträgt Sega die *Final Fight*-Thematik bravourös in die dritte Dimension. Die Technik zeigt sich extravagant, während der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesiedelt wurde. Zwar leidet die eintönige Prügelei unter mangelnder Langzeitmotivation, doch wer zu Zweit an den Start geht, der darf sich ähnlich wie in *Power Stone 2* über unterhaltsame Beat'em-Up-Kost freuen. ■ *(fm)*

Genre	Beat'em-Up
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 100.- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
85%	74%	75%

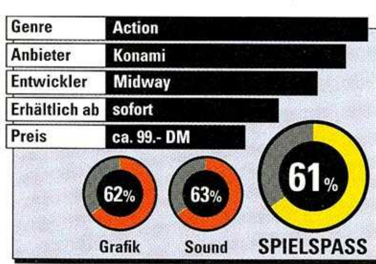
2 Spieler | VMU 11 Blöcke | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Profis

Gauntlet Legends









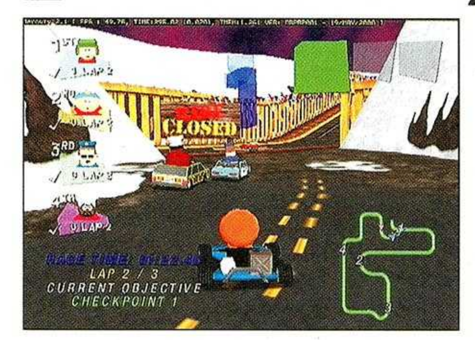
Gauntlet Legends und kein Ende... Nachdem Magier Sumner seine heroischen Recken (hirnloser Barbar, schnucklige Amazone, grimmiger Zwerg oder Bogen-bewehrter Elf) schon über mäßige 64-Bit-Plattformen und pixelige PlayStation-Texturen gehetzt hat, liegt es nun an Segas Dreamcast, dem Remake des Hack'n-Slay-Oldies *Gauntlet* endlich neues Polygon-Leben einzuhauchen. Wie gewohnt metzelt ihr euch mit dem (ausbaufähigen) Recken eurer Wahl durch verzweigtes 3D-Terrain – die heranstürmenden Monster-Horden erledigt ihr dabei entweder durch Bogen-, Schwert- oder Magie-Einsatz. Doch kaum habt ihr die erste Gegner-Welle erledigt, "rollt" auch schon die nächste auf euch zu – zahlreiche "Nester" mit unbegrenztem Feind-Vorrat machen's möglich. Erst wenn ihr diese gemäß dem Sprichwort "Klappe zu – Affe tot!" in ihre polygonalen Bestandteile zerlegt habt, ist Ruhe im *Gauntlet*-Land – und ihr könnt euch auf die Suche nach dem Level-Ausgang machen.
Im Bereich Optik hat die Dreamcast-Fassung erwartungsgemäß die Hardware-Nase vorn – wird der leistungsfähigen Plattform dank einfallsloser Texturen und klobigem Polygon-Design allerdings immer noch nicht gerecht. Dazu kommt, dass eure Kämpfer im Vergleich zur Nintendo 64-Fassung nun reichlich hölzern animiert sind – wer hat unseren Dreamcast-Helden den Polygon-Stock ins Hinterteil gesteckt? Das actionreiche Spielprinzip kann (vor allen den retro-freudigen *Gauntlet*-Fan) zwar anfangs noch begeistern, doch spätestens nach den ersten paar Spielstunden lassen euch primitives Spielprinzip und langweiliges Leveldesign rasch zum Power-Off-Schalter greifen. Zugegeben: Die Dreamcast-Legenden sind ganz klar die schönsten – aber haben muss man eigentlich keine! ■ *(sk)*

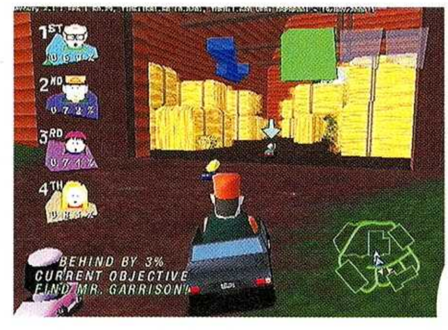
Genre	Action
Anbieter	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99.- DM

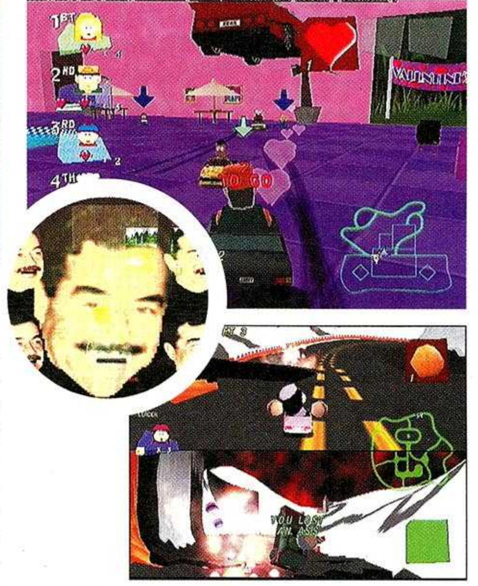
Grafik	Sound	SPIELSPASS
62%	63%	61%

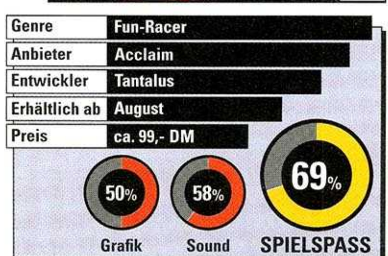
1-4 Spieler | VMU 4 Blöcke | Vibration Pak | VGA-Box | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

South Park Rally









South Park-Mützen, South Park-T-Shirts, South Park-Mousepads, South Park-Tassen, South Park-Unterbuchsen ... ganz klar: Der South Park-süchtige Serien-Fan braucht ganz dringend auch ein South Park-Spiel – oder noch besser: Drei! Im Gegensatz zur rekordverdächtig schlechten Ego-Shooter-Variante und Chef's pseudo-lustigem *Luv Check* kann die Dreamcast-Fassung von *South Park Rally* jedoch wenigstens auf allerhand gute "Vorbilder" zurückblicken. Denn wie bei der Genre-Referenz *Crash Team Racing* (PS) bzw. *Mario Kart* (SNES) rast ihr hier in niedlichen Polygon-Vehikeln über verrückte *South Park*-Strecken. Gemäß dem Motto: "Lieber gut geklaut als schlecht selbstgemacht!" hat sich Entwickler Tantalus dabei fleißig am bewährten Gameplay-Material bedient – da wurden "Bananen" schnell gegen "Kotze", "Schildkröten-Panzer" gegen "Salty Balls" sowie "Ballons" gegen "Ärsche" ausgetauscht ... und fertig ist das Plagiat! Wenigstens wurde beim Rennablauf mehr Kreativität bewiesen: Mal müsst ihr diverse Checkpoints nacheinander abfahren, mal einen versteckten Pokal ausfindig machen oder euren Polygon-Charakter durch das Einsammeln eines Gegengifts vor der tödlichen Kuhseuche (!) retten – für Abwechslung ist jedenfalls gesorgt! Die Dreamcast-Fassung hat sowohl optisch (60Hz-Modus, kein Nebel, keine Slowdowns) als auch spielerisch (gelungenes Handling, flüssige Mehrspieler-Modi) mehr als die verkorkste PlayStation-Version zu bieten ... ist allerdings immer noch weit davon entfernt, ein echtes Spiele-Highlight zu sein. *South Park*-Sammler, notorische Multiplayer und Genre-Liebhaber schauen's sich mal an – falls sie schon alle Referenz-Titel im Regal stehen haben! ■ *(sk)*

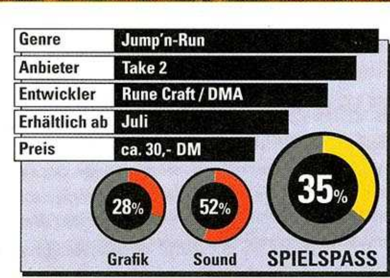
Genre	Fun-Racer
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Tantalus
Erhältlich ab	August
Preis	ca. 99,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
50%	58%	69%

1-4 Spieler | VMU 4 Blöcke | Vibration Pak | VGA-Box | 60 Hz | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Evos Space Adventure





"The game formerly known as *Silicon Valley*!" – nach zig Release-Verspätungen flattern endlich die PlayStation-Abenteuer von Computerchip Evo auf unseren Redaktions-Tisch. Und obwohl sich der Name geändert hat, ist die Story dieselbe geblieben: Nach einer Bruchlandung auf der Raumstation "Silicon Valley" muss Roboter *Evo* seine verstreuten Einzelteile wieder zusammensuchen – dafür kann er in die Latex-Haut herumstolpernder Mech-Tiere schlüpfen. Die kuriosen Cyborg-Kreuzungen beherrschen nämlich unterschiedliche Fähigkeiten vom Schwebeflug bis zum Raketenangriff ... und ohne die wäre unser unkonventioneller Held in der feindlichen *Silicon-Valley*-Welt ziemlich aufgeschmissen.

Dank intelligent gestrickte Rätsel und vieler Minigames gehörte die Nintendo-64-Version zu einem der "besseren" Genre-Vertreter für die ohnehin schon "Jump'n-Run"-überbevölkerte Konsole ... doch leider macht die miserable Technik der PlayStation-Umsetzung einen gehörigen Strich durch die Spielspaß-Rechnung! Während des kompletten Spiels werdet ihr von Grafikblitzern, Clipping-Fehlern, Ruckelanfällen und grässlichen Slowdowns geplagt – zeitweise habt ihr das Gefühl, in Zeitlupe zu spielen. Dazu kommen minimalistische FMV-Sequenzen und eine leider nur durchschnittliche Musik-Untermalung – vergleicht man die Sony-Konvertierung mit dem Nintendo-Original, bemerkt der Kenner sogar einige komplett "vergessene" Soundeffekte (z.B. das Quietschen der Robo-Mäuse)! Wer also beide Konsolen unter seinem Fernseher stehen hat, sollte unbedingt zur weitaus besseren Nintendo-64-Version greifen – und PlayStation-only-Besitzer ... ja, die entscheiden sich lieber für etwas vollkommen anderes! ■ *(sk)*

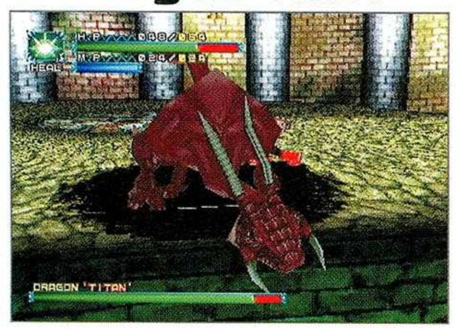
Helden zum Mieten!

Genre	Jump'n-Run
Anbieter	Take 2
Entwickler	Rune Craft / DMA
Erhältlich ab	Juli
Preis	ca. 30,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
28%	52%	35%

1 Spieler | Memory Card Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

Dragon Valor

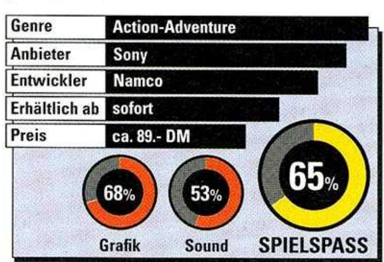






Bei *Dragon Valor* tötet Ihr Drachen – soviel dürftet Ihr aus dem Titel schon erraten haben. Ihr lauft aus der 3D-Seitenansicht Wald wie Flur ab und zerschnitzelt dabei die Riesenechsen sowie Skelette, Giftpilze, feindliche Ritter und anderes Gezücht mit Eurem übergroßen Schwert. Dazwischen überwindet Ihr einige Sprungpassagen. Die sind wegen der mangelnden Tiefenwirkung aber nur schwer abzuschätzen, und so hopst ihr mehr als einmal in die Tiefe. Auch ein paar Rätsel warten auf Euch: Hier eine Kiste verschieben, dort einen Hebel ziehen – Standardkram eben, der heutzutage keinen Drachentöter mehr hinterm Ofen hervorlockt.
Witziger ist das Generationensystem: In den verschiedenen Leveln, durch die sich Eure Spielfigur kämpft, findet Ihr paarungsbereite Damen, mit denen Ihr eine Familie gründet. Den nächsten Level beginnt Ihr dann mit dem jeweiligen Sprössling. So weit hört sich das Ganze recht interessant an, der harte Spiel-Alltag belehrt Euch eines besseren: Anstatt durch gezielte Partnerwahl einen interessanten Stammbaum zu zeugen, verkommt *Dragon Valor* durch mangelnde Einflussmöglichkeiten zu einem Action-Adventure mit wechselnden Hauptdarstellern und mäßiger Story.
Die Grafik dümpelt unmotiviert auf PlayStation-Mittelmaß herum, einzig die hohe Anzahl verschiedener Gegner und ein paar zu erlernende Spezial-Moves sowie die Zaubersprüche halten die Motivation am köcheln. Ach ja, Zaubersprüche: Die arkane Unterstützung findet Ihr in den Leveln versteckt oder erhaltet sie nach Endkämpfen. Der Großteil bleibt aber unnütz, nur Heil- und einige wenige Angriffszauber machen Sinn. Besonders in den Endkämpfen kann es schon mal vorkommen, dass Ihr einem Feuerdrachen gegenübersteht, der nur gegen Eiszauber anfällig ist. ■ *(ts)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89.- DM

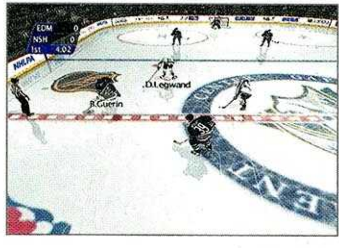


1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

NHL 2K



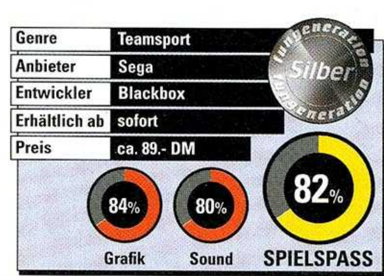






Mit der 2K-Reihe hat Sega ein verdammt heißes Eisen im Feuer. Am derzeitigen flotten Dreier (*NFL 2K, NBA 2K, NHL 2K*) kamen deutsche Dreamcast-Besitzer bisher nur bedingt in den Genuss. Bis dato durften wir uns lediglich an *NBA 2K* ergötzen – dem Basketballspiel schlechthin. Killeroptik, realistisch anmutende Animationen und ein Gameplay, welches sich bereits nach wenigen Minuten gewaschen hat, sind die Markenzeichen der Sportspiele von Sega Sports. Um's gleich vorweg zu nehmen: Der zweite Titel im Bunde, *NHL 2K*, kann den zwei Top-Titeln aus der Football- bzw. Basketballecke nicht ganz das Wasser reichen. Ein nahe liegender Grund: Statt Visual Concepts übernahm das junge, talentierte Blackbox-Team die Entwicklung.
Wer mit dem Stanley Cup Sieger der Saison 1999/00, den New Jersey Devils, nicht einverstanden ist, für den bietet sich nun die Gelegenheit, selbst den Schläger in die Hand zu nehmen, um nach einer harten, erfolgreichen Saison den Pott in den Händen zu halten. Ungeduldige können direkt ohne Umweg in die Playoffs einsteigen. Ferner eignet sich der Exibition Mode vorzüglich für ein legeres Freundschaftsspiel. Das momentan einzige Dreamcast-Eishockey lebt zudem von den fachkundigen, wenn auch manchmal sehr sachlichen Floskeln der beiden englischsprachigen CBC-Reporter, so dass in jedem Drittel TV-Feeling in die heimische Bude einzieht. Das Tüpfelchen auf dem "i" ist die realistische Physik aller Spieler. Abhängig vom Körpergewicht kommen die Kufencracks verschieden schnell in die Gänge. Im Klartext: Trotz der in jeglicher Hinsicht tollen Präsentation muss *NHL 2K* Federn lassen. Visual Concepts *NFL 2K* und NBA 2K wirken einen Tick besser. ■ *(dg)*

Genre	Teamsport
Anbieter	Sega
Entwickler	Blackbox
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 89.- DM



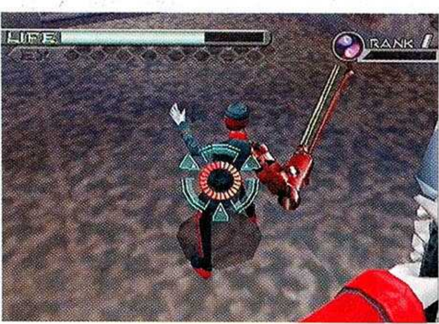
1-4 Spieler | VMU 4 Blöcke | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Dolby-Surround-Sound

Maken X - Dreamcast

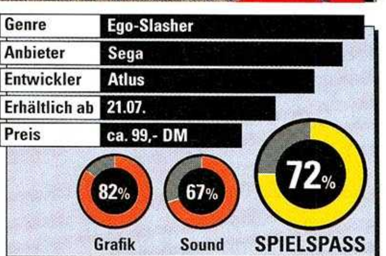








Ego-Shooter zählen trotz reger Nachfrage zu den vernachlässigsten Genres der Konsolenwelt. Mit *Maken X* eröffnet Sega deutschen Dreamcast-Besitzern erstmals die Möglichkeit, ein virtuelles Abenteuer aus der direkten Sicht des Helden zu erleben. Ihr übernehmt die Rolle von *Maken X*, einem magischen Schwert, welches in der Lage ist, die geistige Kontrolle über seine Opfer zu übernehmen. Dank dieser dämonischen Fähigkeit wechselt der Spieler während des Abenteuers seinen Wirtskörper mehrmals. Je nach Charakter stehen euch verschiedene Waffen zur Verfügung. Im Gegensatz zu systemübergreifenden Vertretern des Genres beschränken sich die Gefechte bei *Maken X* fast ausschließlich auf Nahkämpfe, Schusswechsel werden nur selten ausgetragen. Während einer Konfrontation kann man seinen Gegner anvisieren. Dadurch richtet sich der Protagonist auf sein Gegenüber aus, wodurch ihr geschickt um euren Feind herumtänzeln oder über ihn hinwegspringen könnt. Technisch ist *Maken X* nahezu einwandfrei in Szene gesetzt. Die über 20 Level sind in optischer Hinsicht relativ abwechslungsreich, allerdings wirken sie mitunter etwas steril und sind zu linear aufgebaut. Das Charakterdesign ist zwar durchdacht, jedoch sehen einige der Kontrahenten für westliche Verhältnisse ziemlich skurril aus. Das große Manko an *Maken X* ist zweifelsohne die für ein Spiel dieses rasanten und actiongeladenen Genres zu träge Steuerung. Selbst agil aussehende Wirtskörper bewegen sich, als ob sie eine Hand voll Schlaftabletten eingeworfen hätten. Zocker, die schon lange auf ein Game dieses Kalibers gewartet haben, sollten vor dem Kauf auf jeden Fall vorsichtshalber probespielen. ■ *(ml)*



Genre	Ego-Slasher
Anbieter	Sega
Entwickler	Atlus
Erhältlich ab	21.07.
Preis	ca. 99,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
82%	67%	72%

1 Spieler | VMU 10 Blöcke | Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

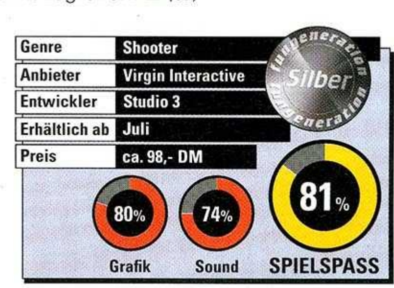
Silent Bomber





Silent Bomber bringt dank des innovativen Spielprinzips endlich wieder frischen Wind in das doch leicht angestaubte Genre. Dabei verbindet es gekonnt die Shooter-Elemente eines *Millenium Soldier: Expendable* mit den taktischen Finessen der *Bomberman*-Reihe. Anders als die Helden der herkömmlichen Ballerorgien verfügt der "Silent Bomber" nicht über diverse Schusswaffen, sondern ausschließlich über einen unbegrenzten Vorrat an ferngezündeten Bomben, die er sowohl taktisch klug am Boden postieren als auch mittels eines ausgefeilten Zielerfassungssystems direkt an die Widersacher heften kann. Ein Druck auf den Detonations-Button lässt sodann alle ausgelegten Sprengladungen explodieren und die feindlichen Einheiten in Rauch aufgehen. Auf diese Weise könnt ihr in den insgesamt 26 Levels auch jede Menge Gebäude hochjagen, die gelegentlich bestimmte Pick-Ups hinterlassen. Zusätzlich finden sich im Verlauf des Spiels noch drei Spezialbomben, die ein großflächiges Feuer entfachen, feindliche Maschinen für kurze Zeit lahm legen oder in einem Energiesog verschwinden lassen. Als kleinen Bonus beinhaltet *Silent Bomber* eine Art Battle-Modus, in dem ihr mit den bereits besiegten Zwischen- und Endgegnern gegeneinander antreten könnt.

Optisch wurde *Silent Bomber* bis auf den etwas zu klein wirkenden Protagonisten überaus gelungen in Szene gesetzt. Nervige Slowdowns sind dank der hervorragenden Engine auch in Extremsituationen mit Dutzenden von Gegnern und vielen gleichzeitigen Explosionen völlig ausgeschlossen. Die technolastige Begleitmusik hält sich dezent im Hintergrund, ohne spürbar auf die Nerven zu gehen. Anlass zur Kritik gaben lediglich die geschmacksabhängigen Synchronstimmen, ansonsten dürfen Action-Freaks uneingeschränkt zugreifen. ■ *(to)*



Genre	Shooter
Anbieter	Virgin Interactive
Entwickler	Studio 3
Erhältlich ab	Juli
Preis	ca. 98,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
80%	74%	81%

1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Profis

 WCW Mayhem

Muskeln, Schweiß und fliegende Körper: Die Anabolika-Brocken der WCW legen jetzt auch auf dem Game Boy Color los. Mit 12 namhaften Mini-Wrestlern zerschlagt ihr euch gegenseitig allerhand Sitzgelegenheiten auf dem Schädel - wem das noch nicht reicht, der hat unter 18 Moves die sprichwörtliche Qual der Wahl. Gekämpft wird nach alter "Mayhem"-Tradition natürlich nicht nur im Ring – auch im Umkleideraum oder auf der Straße gibt's virtuell Haue! Optisch wurden die Matches ansprechend gestaltet und auch über die Kampfanimationen lässt sich nicht meckern – wenn da nur nicht das langweilige Gameplay wäre: Ständig seid ihr vor eurem Gegner auf der Flucht, denn der hat nicht mehr als stupides Festhalten auf dem Programm. Kaum habt ihr ihn auf die Bretter geschickt, hängt er euch auch schon wieder an der Pixel-Brust, – taktische Manöver oder gar Abwechslung in der Kampftechnik leider Fehlanzeige. WCW-Fans spielen probe! ■ *(sk)*





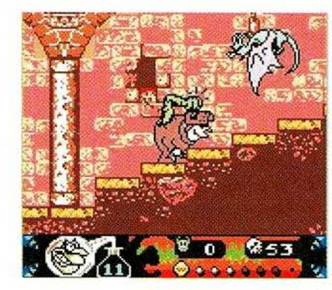
Genre	Fun-Sport
Anbieter	Electronic Arts
Entwickler	2nd Productions
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM
Grafik	85%
Sound	62%
SPIELSPASS	59%

1-2 Spieler | Dialogkabel | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Anfänger bis Profis

 Toonsylvania

Ist der Meister aus dem Haus, tanzen die Monster auf dem Dach: Kaum hat Doc Frankenstein die heimische Burg verlassen, zerstückelt Lakei Igor seinen Kumpel Phil per Stromstoß in tausend Fetzen. Die muss der dicke Bucklige nun auf dem gesamten Burggelände zusammensuchen. Als kleines Zwischenspiel zockt ihr nach jedem beendeten Abschnitt in einem kleinen Puzzle-Game um nützliche Goodies. Grafik sowie Sound sind überdurchschnittlich, und besonders die Animationen eures dicken Antihelden können überzeugen. Leider wurde bei Gegnervielfalt und dem Leveldesign nur wenig Kreativität bewiesen – während ihr fast ausschließlich gegen 08/15-Feinden zu kämpfen habt, wirken die Plattform-Bauten der meisten Abschnitte schlichtweg chaotisch. Leider trefft ihr in *Toonsylvania* auf zu wenig Neues – stattdessen wird euch hier Dutzendware geboten, die sich lediglich Genre-Fans einmal ansehen sollten. ■ *(sk)*





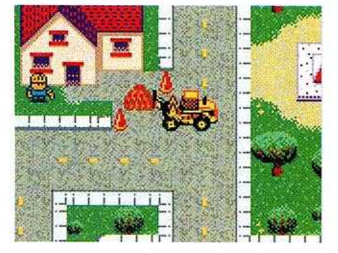
Genre	Jump'n-Run
Anbieter	Ubi Soft
Entwickler	PFX Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM
Grafik	75%
Sound	71%
SPIELSPASS	69%

1 Spieler | Passwort | Ubi-Key-Unterstützung | Game Boy Color only | Texte deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

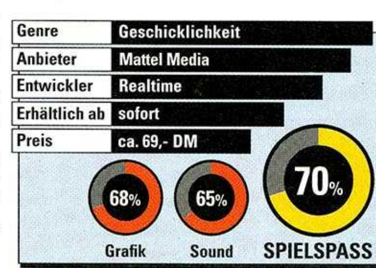
Construction Zone

Wer baggert hier so spät noch am Bagger-Loch? Entwickler Realtime erfüllt all den kleinen (und großen) Kindern da draußen endlich einen Herzenswunsch – und lässt euch mit jeder Menge offizieller Matchbox bzw. Caterpillar-Fahrzeugen auf allen Pixel-Baustellen der Handheld-Welt einmal so richtig aufräumen.

Insgesamt elf kraftvolle Gerätschaften warten darauf, von euch in vier unterschiedlichen Arealen bedient zu werden. Da baut ihr Brücken, verlegt Rohre, repariert Zäune, sorgt für Baumaterial oder räumt die Straße frei. Leider beschränken sich eure Aufgaben auf simple Botengänge – Spaß macht das virtuelle "Schaffen" jedoch allemal! Gegner erwarten euch nicht – schließlich gelten auch in der "wirklichen" Welt Regen und Freibier als die einzigen natürlichen Feinde des gemeinen Bauarbeiters... Kiddies, Junggebliebene und verspielte Gemüter steigen für eine Probefahrt ins Führerhaus! ■ *(sk)*







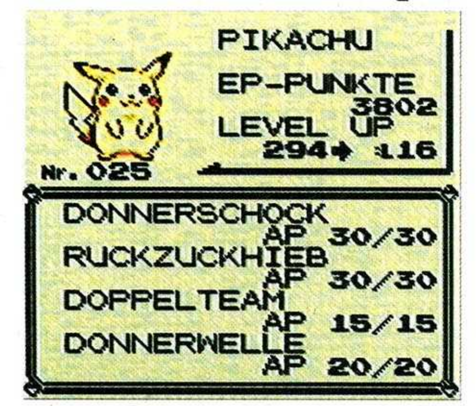
Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Mattel Media
Entwickler	Realtime
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM
Grafik	68%
Sound	65%
SPIELSPASS	70%

1 Spieler | Passwort | Texte englisch | Für Anfänger



gameplay
THE GATEWAY TO GAMES
ELECTRONIC ARTS
Maniac Ausgabe 6/2000
80%
NEED FOR SPEED
PORSCHE
DM 89,95
portofrei*
bei uns inkl. Gamebreaker Vol. 2, 3 oder 4
Gratis – nur solange Vorrat reicht!
PlayStation
PAL
Ferrari Shock 2 Racing Wheel
DM 99,95
colin|mcrae|rally|2.0
O.P.M. STAR
Offizielles PlayStation Magazin Ausgabe 7/2000
95%
bei uns inkl. Gamebreaker Vol. 2, 3 oder 4
Gratis – nur solange Vorrat reicht!
DM 89,95
portofrei*
Play Zone Ausgabe 7/2000
90%
Maniac Ausgabe 7/2000
90%
PLAY FUN MAGAZIN
Play Fun Magazin Ausgabe 5/2000
92%
Play the Playstation Ausgabe 6/2000
92%
Codemasters
Bestell-Hotline:
0180 52 11 844
oder 0931 35 45 222
Joysoft
www.joysoft.de
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
www.tkgames.de
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MasterCard): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
* Gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Lediglich Nachnahmebesteller zahlen die NN-Gebühr.

Pokémon – Special Pikachu Edition







Pokémons, entweder man liebt sie oder man hasst sie. Nintendos Knuddelmonster zählen zu den bekanntesten Videospielcharakteren überhaupt. Der große Star der Serie ist zweifelsohne das kleine gelbe Elektro-Pokémon Pikachu. Mit der *Pokémon – Special Pikachu Edition* erhofft sich Nintendo, Zocker, die noch nicht von dem weltweit um sich greifenden Fieber infiziert sind, in den Bann der putzigen Ungeheuer zu ziehen.

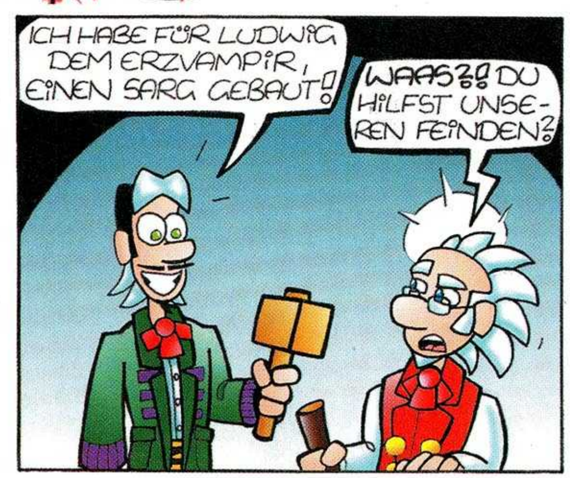
Die gelbe Edition unterscheidet sich in nur wenigen Faktoren von der roten- und blauen Version. Am eigentlich Spiel (Story, Steuerung, Verlauf der Handlung usw.) ändert sich rein gar nichts. Zu Beginn der Abenteuers überreicht euch Prof. Eich nicht etwa Bisasam, Glumanda oder Schiggy, sondern Pikachu, was fanatischen Fans der Serie das mühevolle Suchen erspart. Das gelbe Monsterchen kann es allerdings nicht leiden, in einem *Pokéball* eingesperrt zu sein, deshalb wackelt der treudoofe Pikachu sichtbar dem Helden Ash hinterher. Drückt der Spieler auf den A-Button erscheint ein kleines Display, welches euch zeigt, wie der kleine Racker im Augenblick gelaunt ist. Da sich das Spiel an der Fernsehserie orientiert, tauchen statt gewöhnlichen Poké-Trainern vermehrt Mitglieder des Team Rocket auf, was im Endeffekt allerdings auch keinen großen Unterschied macht. Ansonsten bleibt, bis auf die verbesserte Farbanpassung des Game-Boy Colors, einem versteckten Bonusspiel und einem neuen Zwei Spieler-Mode, alles beim Alten. Wer bereits im Besitz der roten- oder blauen Edition ist, sollte sich schon sehr genau überlegen, ob er nur wegen des relativ unspektakulären Auftrittes von Pikachu nochmals knapp 70.- DM auf den Tisch legen will. ■



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

2-Spieler-Link-Option | Batterie | Memory Card 1 Block | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis

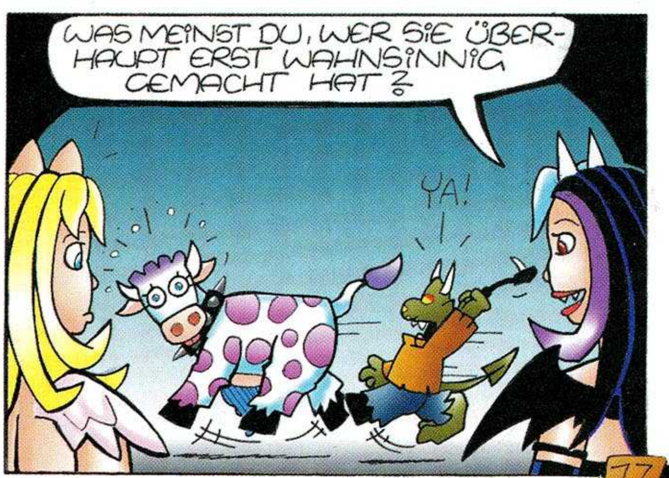






www.space-rat.de





Mogelkombo für den Dreamcast



Wegen des großen Gehäuses passt die CDX-MemCard nur in den zweiten VM-Slot.

Name	Action Replay CDX
Produkt	Schummelsoftware
System	Dreamcast
Hersteller	Datel
Bezugsquelle	www.wolfsoft.de
Preis	ca. 80,- DM

Speicherwühler und Spielemogler atmen auf, denn mit dem neuen Schummelwerkzeug der englischen Firma Datel stibitzt ihr nun auch auf dem Dreamcast unbegrenzt Leben, massig Zeit und Extrawaffen. Das Action Replay CDX ähnelt dem Game Buster CDX für die PlayStation: Statt einem Mogelmodul handelt es sich bei CDX um eine Kombo aus Schummelsoftware auf CD und einer speziellen Speicherkarte für eigene Codes. Darüber hinaus findet ihr im Lieferumfang ein Lernvideo sowie eine (magere) Anleitung. Wie die Bildschirmtexte sind alle Beilagen in Englisch: Eine offiziell deutsche Game-Buster-Variante erscheint vorerst nicht.

Die CDX-Memcard stöpselt ihr in den zweiten Port eures Joypads: In den ersten Port oder in die entsprechende Buchse einer Bildschirmwaffe passt das CDX nicht. Wer gleichzeitig mit Vibration Pack spielen möchte, stöpselt ein zweites Joypad ans Dreamcast, und daran das CDX. Anschließend startet ihr mit der Boot-CD, die euch innerhalb weniger Sekunden ins CDX-Menü befördert. Hier gebt ihr neue Codes ein oder wählt einen der vorprogrammierten Cheats für 40 Spiele. Im Gegensatz zu den Schummelcodes für N64 und PlayStation bestehen die Cheats für das Dreamcast-CDX aus einem sechzehnstelligen Hexadezimalcode: Die ersten acht Stellen definieren eine Speicherstelle, die übrigen acht eine Zahl, die laufend in diese Speicherstelle geschrieben wird. Die Eingabe ist im Vergleich zu Cheat-Modulen für andere Konsolen etwas verwirrend, denn jeder Code wird in zwei Zeilen aufgeteilt: Um Euren Schützling in Power Stone mit unbegrenzter Energie auszustatten gebt ihr also statt "CE1BFE5A000000EE" nacheinander die beiden Codes "CE1BFE5A" und "000000EE" ein. Bei langen Codelisten kommt ihr da schon mal durcheinander.

Importspiele via Wechseltrick

Das CDX bietet nicht nur eine Cheat-Funktion, sondern ersetzt auch den Wechseltrick-Umbau – In der Anleitung wird dieses praktische Feature nicht erwähnt. Um auf eurem PAL-Dreamcast amerikanische und japanische Spiele zu zocken, verzichtet ihr auf Cheatcodes und klickt euch direkt ins Start-Game-Menü. Legt nun ein beliebiges PAL-Spiel in eure Konsole und schließt den Deckel. Wählt die Option "Start without Codes" und legt im folgenden Bildschirm das Importspiel ein. Bestätigt mit der A-Taste, und euer Importspiel wird gestartet.

Dieser Trick funktioniert auch auf einer Importkonsole, um PAL-Spiele zu zocken: Im Start-Game-Menü wechselt ihr in diesem Fall mit der X-Taste zwischen NTSC- und PAL-Videomodus, um das Bild zurecht zu rücken. Damit entfällt auch der Einbau eines Wechselschalters.

Importfreaks verlassen sich trotzdem auf einen Umbauchip, denn wie beim alten Wechseltrick-Umbau gibt's bei einigen Boot- und Importspiel-Kombinationen Soundprobleme: Der Dreamcast orientiert sich an der Trackliste des Boot-Spiels und startet im Importspiel deshalb oft die falsche Hintergrundmusik oder gar keinen Sound. Um Probleme bei den meisten Importen zu vermeiden, wählt ihr ein Boot-Spiel mit möglichst vielen Musiktracks. ■ *(oe)*



Überarbeitete Optik: Das Action Replay CDX überrascht mit neuem Menü-Design.



Täglich neue Codes für PAL-Spiele: Die Datel-Homepage bietet laufend neue Codes für Dreamcast-Spiele.



Reihenfolge beachten: Die sechzehnstelligen Mogelcodes werden bei der Eingabe in zwei Zeilen aufgeteilt



Im Game-Start-Menü legt ihr das PAL-Spiel ein und wählt den Videomodus.



Die folgende Sicherheitsabfrage nutzt ihr, um den Deamcast mit einem Importspiel zu füttern.



Ab Werk sind bereits massig Codes für 40 Spiele vorprogrammiert.

Rar gesät: Dreamcast-Codes im Internet

Adresse	Bemerkung
www.codejunkies.com	Die englische Datel-Homepage versorgt euch mit Codes für PAL-Spiele.
www.gameshark.com	Auf der Homepage der amerikanischen Version Gameshark findet ihr Cheats zu US-Spielen.
www.cmgsccc.com	Der Gameshark Code Creators Club bietet Cheats für amerikanische und japanische Spiele.

Wir suchen Franchisepartner





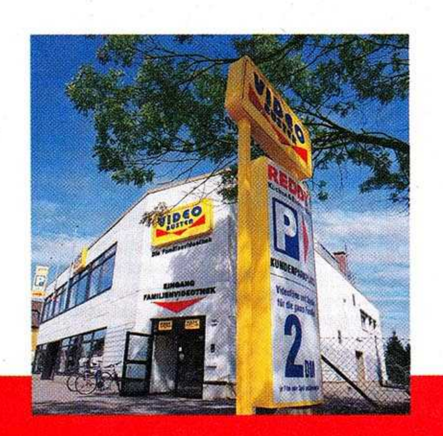
Nehmen Sie an unserem Erfolg teil.

Die beiden erfolgreichen Unternehmen planen gemeinsam die Expansion in der Unterhaltungsbranche. In allen Filialen der Video Buster Gruppe wird ein Maro-Videospiele-Center integriert. Die nach dem Franchiseprinzip betriebenen Shops werden von Ihnen in Eigenverantwortung geleitet. Die Toplagen der Video Buster Kette, sowie die in der Branche überdurchschnittlich großen Kundenstämme erleichtern Ihnen den Start in die Selbstständigkeit. Weiter fließen die Erfahrungen der schon jetzt gemeinsam betriebenen Filialen in das Konzept ein.

Haben Sie Interesse an unserem Konzept, dann schicken Sie uns Ihre Bewerbung mit Lebenslauf sowie Eigenkapitalnachweis an:

Video Buster Entertainment Group®
Johann-Zincken-Str. 6
38723 Seesen











VIDEOSPIELE



Dreamcast

Dreamcast Dt.

Crazy Taxi	89,90
Vigilante 8	99,00
Virtua Striker 2	99,90
Hydro Thunder	79,90
Worms: Armageddon	99,90
Suzuki Allstar Racing	59,90
Deadly Skies	99,90
Marvel vs. Capcom	89,90
Powerstone	89,90
NBA 2k	99,00
Rayman 2	99,90

Dreamcast Imp.

Star Gladiators 2	69,90
Death Grimson 2	69,90
YOYO Venture	69,90
Virtua Cop 2	59,90
Golf	59,90
Rainbow Six U.S.	149,90
Marvel vs. Capcom 2	149,90
KOF 99 (new)	149,90
Timestalker	149,90



Playstation

Sony Playstation Dt.

Leon + Clare 3 Uncut	89,90
Hard Edge	79,90
UEFA Champions League	89,90
Glover	69,90
GTA 2	49,90
Millenium Soldier	69,90
War of the Worlds	59,90
Hell Night	59,90
Lego Rock Raiders	69,90
Syphon Filter 2	89,90
Midi Evil 2	89,90
Track & Field 2	99,90
Ace Combat 3	89,90
Metal Gear Solid Plat.	49,90
EPGA Golf	59,90
Rat Attack	69,90
Toy Story 2	89,90
Gran Tourisimo 2	89,90
ECW Hardcore Wrestling	99,90



Neo Geo

Neo Geo Pocket Color

Samurai Shodown	99,90
Neo Geo Cup Color	99,90
Tennis Color	99,90
Sonic Pocket Adventures	99,90
Pac Man	99,90
Metal Slug Pocket	99,90
Baseball Stars	99,90
NeoGeo Turf Masters	99,90
King of Fighters R2 Color	99,90
SNK vs. Capcom	99,90

Neo Geo CD

Soccer Brawl	19,90
Mah Jong Story	19,90
Riding Hero	19,90
Savage Reign	19,90
Puzzle Bobble	19,90

METAL SLUG 3 MODUL
699,90 DM (BITTE VORBESTELLEN)



DVD Videos

DVD Import Videos CODE 1

American Pie	69,90
From Dusk Till Dawn 3	69,90
Three Kings	69,90
Muppets from Space	69,90
Blue Streak	69,90
A Man called Hero (HK)	69,90
House on haunted Hill	69,90
End of Days	69,90
Johanna v. Orleon	69,90
Lake Placid	69,90
Bone Collector	69,90
In Too Deep	69,90
Eyes wide shut	69,90
Sixth Sense	69,90
Astronauts Wife	69,90
Pokemon the Movie	69,90



N64 Angebote

Nintendo 64 Dt.

V-Rally 64	49,90
Star Wars EP1 Racer	49,90
Lyat Wars	29,90
Earthworm Jim 3D	49,90
Ready 2 Rumble Boxing	69,90
EPGA Golf	59,90
Top Gear Rally	49,90
Vigilante 2	59,90
Turok 3	59,90
Xena	59,90



$ale Sonderangebote

SOLANGE VORRAT REICHT !!!

N64 - F1 Grand Prix	29,90
N64 - F1 Grand Prix 2	49,90
N64 - Donkey Kong Country 64	69,90
N64 - RTL World League Soccer	49,90
DKC 64 Lösungsheft	9,90
Yoshis Story Lösungsheft	9,90
Div. Neo Geo Pocket Games Bitte telefonisch nachfragen !!!	29,90
DC - Dreamcast Graph Kit Aufkleber für die Dreamcast	24,90

Playstation Gehäuse	29,90
PSX - South Park	59,90
PSX - Formel 1 Plat.	29,90
PSX - Actua Hockey	69,90
PSX - Actua Hockey 2	79,90
PSX - Trap Gunner	69,90
PSX - F1 World GP 99	59,90
PSX - Eliminator	49,90
PSX - YOYO Puzzle Park	69,90
PSX - Centipede	59,90
PSX - Nascar 2000	59,90
DC - Cool Boarders Burrn JP	29,90
DC - Buggy Heat JP	29,90



ACHTUNG !
DER NEUE "BOND" FÜR DAS NINTENDO 64









BEI UNS AB SOFORT ZU BESTELLEN

!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

Stuttgart
MARO
Marienstr. 23
70178 Stuttgart
Tel. 0711 221 422

Ulm
MARO
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755

Reutlingen
MARO
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014

Ludwigsburg
MARO
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Waiblingen
MARO
Gewerbestr. 5/1
71332 Waiblingen
Tel. 07151 956 46 46
(nur Versand)

Demnächst !
MARO
Gögginger Str. 91
86119 Augsburg
Demnächst !

Nürnberg
STAGE 1 ONE
Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.
Mundsburger Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

Hamburg
PLAY FAIR
Wandsbekker
Marktstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040 689 14836



MARO VIDEOSPIELE

Online Shop



JEDE MENGE SONDERANGEBOTE ZUR ERÖFFNUNG !!!

www.maro-gmbh.com



















Action Figuren

29,90 DM | 19,90 DM | 34,90 DM | 9,90 DM | 34,90 DM

19,90 DM | 34,90 DM | 19,90 DM | 34,90 DM | 34,90 DM

9,90 DM | 34,90 DM | 19,90 34,90 DM | 34,90 DM | 89,90 DM Abe Statue ca. 30 cm

29,90 69,90 | 29,90 DM | 29,90 DM | 34,90 DM | 34,90 DM

ab 34,90 DM | 34,90 DM | 34,90 DM

ab 34,90 DM | 19,90 DM

Pokémon

SOUTH PARK

SOUTH PARK UND POKEMON MERCHANDISE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

Umtausch wegen nichtgefallen ist generell ausgeschlossen.
Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir versandkostenfrei.
Ladenpreise können abweichen.
Für Druckfehler / Preisänderungen übernehmen wir keine Haftung.























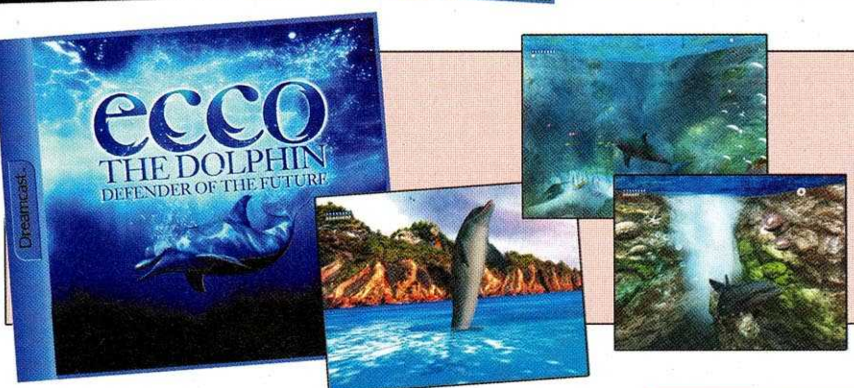


RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE
SCHON JETZT FÜRS DREAMCAST

89,90 DREAMCAST VERSION

AB 7.9. AUCH FÜR DIE PLAYSTATION

Ubi Soft



ECCO – THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE EARTH
EXKLUSIV FÜRS DREAMCAST

89,90

ECCO IST WIEDER DA!

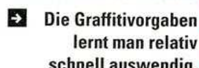
BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR



Jet Set Radio

Wer hat noch nicht davon geträumt, ein Spiel mit der Qualität eines Zeichentrickfilms zu spielen? Mit Jet Set Radio wird dieser Traum endlich Realität!





Die Graffitivorgaben lernt man relativ schnell auswendig.

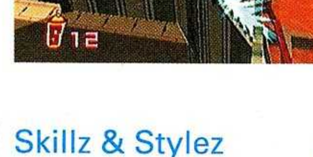


Für jeden Level steht nur ein bestimmtes Zeitlimit zur Verfügung.





Der ausgeführte Trick hängt von der Geschwindigkeit des Skaters ab.





Es gibt drei Möglichkeiten um an neue Tags zu gelangen. Entweder man sammelt welche ein, lädt sie sich aus dem Internet herunter und entwirft einfach selbst ein neues Motiv.



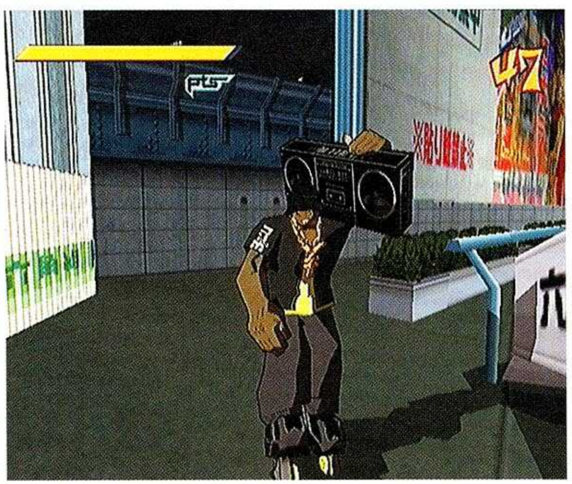
Sowohl auf der E3 in Los Angeles als auch auf der Tokoy Game Show scharten sich unzählige staunende Messebesucher vor den *Jet Set Radio*-Displays. Vor allem der Stil der atemberaubenden Spielgrafik ließ selbst den größten Dreamcast-Zweifler Bauklötze staunen. Seit kurzer Zeit ist das langerwartete Spiel als japanische Import-Version erhältlich. Wir nahmen für euch *Jet Set Radio* genauer unter die Lupe, um zu sehen, ob der Titel auch spielerisch das hält, was die opulente Grafik verspricht.

Das Spielprinzip von *Jet Set Radio* erinnert an eine Mischung aus *Crazy Taxi* und *Tony Hawk's Skateboarding*, gewürzt mit einer Prise *PaRappa the Rapper*. In der Rolle eines kleinkriminellen Inline-Skaters kämpft ihr zusammen mit euren Gangmitgliedern gegen andere Banden um verschiedene Stadtteile. Die Gefechte werden allerdings vollkommen unblutig ausgetragen. Die einzige Waffen derer sich die Skater bedienen, sind Sprühdosen. Mittels der Cans markieren die flinken Sprayer ihre Territorien oder übermalen die Tags ihrer Rivalen.

Skillz & Stylez

Bevor ihr kräftig die Dosen schütteln und den anderen Banden ins Handwerk pfuschen könnt, müsst ihr zunächst einmal die begehrten Farbbehälter einsammeln. Diese liegen mehr oder minder großzügig innerhalb der zahlreichen Level verteilt. Das Besondere an *Jet Set Radio* ist zweifelsohne die vollkommene Bewegungsfreiheit. Ähnlich wie bei *Crazy Taxi*, dessen "leicht" modifizierte Grafikengine der Welt von *Jet Set Radio* Leben einhauchte, könnt ihr euch mit euren geschickten Inline-Akrobaten ohne Einschränkungen innerhalb der Stages bewegen. Im Gegensatz zu den schweren Karossen sind die Protagonisten allerdings um ein Vielfaches wendiger. Zudem können sie mit ihren Skates an Handläufen, Kanten und ähnlichen Objekten entlanggrinden, über Rampen oder andere Obstacles springen und halsbrecherische Tricks vollführen. Für die waghalsigen Stunteinlagen gibt es nochmals Extrapunkte, wobei sich besonders Kombinationen aus Grinds, Airs und Grabs positiv auf euer Konto auswirken.







Diese Grafik muss man einfach in Bewegung gesehen haben!



Wer braucht schon Ulala? Richtige virtuelle Kätzchen tragen Nietengürtel!



Die Polizeitrupps können mitunter sehr anhänglich sein.

Die Oberflächen die der Spieler mit seinen Spraydosen verschönern kann, werden durch Pfeile gekennzeichnet. Kleine Markierungen kann man schnell beim vorbeihuschen an eine Wand sprühen, meterlange Gangzeichen hingegen erfordern ein hohes Maß an Fingerfertigkeit. Um die großen Tags an Fassaden- und Züge zu klatschen, müsst ihr mit dem Analogstick einem vorgegebenen Eingabemuster folgen, wobei besonders das Timing eine gewichtige Rolle spielt.
Eine halbe Drehung nach links und eine ganze nach rechts und schon prangert euer Tag an der Wand. Ob Graffiti nun Kunst ist oder nicht, interessiert die örtliche Polizei nicht die Bohne. Anfangs hetzten sie den rollenden Akrobaten lediglich einen Trupp Streifenpolizisten oder einen abgehalfterten Detective hinterher. Mit der Zeit müsst ihr euch jedoch mit Hundeschutzstaffeln, Tränengasgranaten, Kampfhubschraubern und sogar Panzern konfrontiert sehen. Bei solch einem Aufgebot hilft meist nur die Flucht.

Get Phunkee

Zu Beginn besteht eure Gang aus nur drei Mitgliedern. Nach und nach stoßen jedoch neue Charaktere hinzu, die man allerdings erst in einem Contest von den Qualitäten der Bande überzeugen muss. Die Skater unterscheiden sich vor allem durch ihre unterschiedlichen fahrerischen und körperlichen Fähigkeiten (Speed, Körpermasse, usw...) und wie viele Spraydosen sie bei sich tragen können. Die Auseinandersetzungen mit den anderen Gangs beschränken sich nicht ausschließlich auf das übersprühen der Tags. Rennen und Verfolgungsjagden, in denen man drei rivalisierende Bladern seine Markenzeichen aufsprayen muss, zählen ebenfalls zum Alltagsgeschäft eines Jet Set Skaters. Zu den Schauplätzen von *Jet Set Radio*, die über drei Stadtteile verteilt sind, zählen neben belebten Einkaufsmeilen und hell erleuchtenden Vergnügungsvierteln auch dreckige Schrottplätze, verkommene Hafengegenden oder die stinkende Kanalistation.

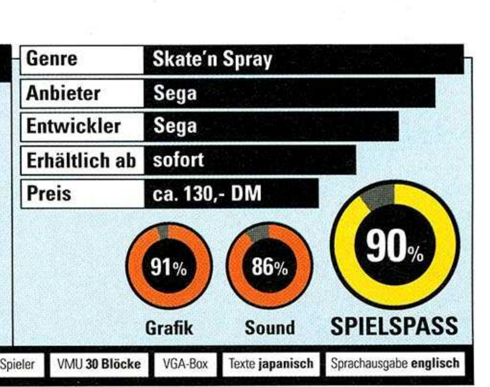
Phatte Optiken

Grafisch setzt *Jet Set Radio*, zumindest was den Stil angeht, neue Maßstäbe. Die optische Inszenierung der Protagonisten, die zwar polygonal sind, mit ihren schrillen Farben jedoch den Eindruck von typisch flachen 2D-Comicfiguren machen, ist ein wahrer Augenschmaus. Die wieselflinken Charaktere heben vollkommen von den realistisch gehaltenen Hintergrundgrafiken ab – ein Stilbruch, der vor allem bei Musikvideos zum Einsatz kommt, aber dem ganzen Spiel erst den nötigen Charme verleiht. Ein weiterer hervorzuhebender Faktor ist der Sound. Die typisch japanischen Pop- und Drum'n Base-Stücke sind so passend gewählt und untermalen das Geschehen so vorzüglich, dass sich selbst Spieler, die normalerweise für diese Art von Musik nichts übrig haben, beim rhythmischen Mitwippen des Kopfes ertappen müssen. Für die amerikanische und europäische Verkaufsversion wird der Soundtrack allerdings nochmals geändert. ■ *(ml)*

fun meint:

Wow! Was für eine Grafik, was für ein Sound, was für ein Spiel! *Jet Set Radio* zählt zu den wohl innovativsten Spielen dieses Jahres. Abwechslung und Spielspaß steht bei diesem Spiel im Vordergrund – genauso sollte es auch sein. Sega hat mit diesem Ausnahmetitel voll den Nerv der Zockergeneration getroffen. Bunt, schnell, schrill und laut – was will man eigentlich mehr?

Ganz ohne Tadel kommt das Spiel jedoch auch nicht davon.
Die Steuerung ist etwas zu sensibel geraten und auch die Kameraführung hätte etwas dynamischer ausfallen können. Diese Mankos fallen in anbetracht der vielen positiven Aspekte jedoch kaum ins Gewicht. *Jet Set Radio* , ein Muss für jeden Jugendlichen zwischen 10 und 99 Jahren!

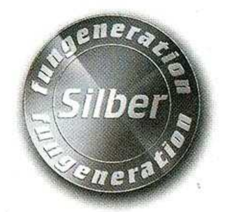


Genre	Skate'n Spray
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

1 Spieler | VMU 30 Blöcke | VGA-Box | Texte japanisch | Sprachausgabe englisch



Legend of Mana



Zuckersüß und innovativ: Nach über fünf Jahren setzt Square seine erfolgreiche Seiken-Densetsu-Reihe endlich fort - mit unerwarteten Neuerungen!



Wackelt verführerischt mit den Hüften: Die Tänzerin (rechts) in der Hotelbar.



Erinnert optisch dezent an die frühen Molyneux-Spiele: Auf der Weltkarte platziert ihr Artefakte und erschafft so neue Schauplätze.



Im "Palace of Arts"-Keller versteckt Lady Kristie (die Dame mit der aufregenden Frisur) einen der wertvollen Jumi-Kristalle.



Darf in keinem Square-Abenteuer fehlen: Die possierlichen Chocobos (der graue Piepmatz oben).

Squaresoft beschert dem 2D-Adventure ein pompöses Revival: Squaresofts vierte *Seiken Densetsu*-Episode ist kein Kopffüßler-Abenteuer mit tristen Bitmap-Bauklötzen, sondern ein hochkarätiges Zeichentrickkunstwerk – farbenprächtiger und facettenreicher als jedes andere Abenteuerspiel.

Aber *Legend of Mana* ist mehr als ein eindrucksvolles Fantasy-Bilderbuch: Mit dem neuartigen "Landmake"-System bestimmt ihr das Bild eurer Spielwelt selber – und zwar Baustein für Baustein

Adventure-Baukasten

Wagt ihr euch zum ersten mal aus dem Haus und auf die isometrische Weltkarte heraus, ist das *Legend of Mana*-Land noch leer. Aber keine Sorge: Bald füllt sich die zuckersüße Nippon-Welt mit buntem Leben. Einfach euer Icon (ein comic-gerechter Micky-Maus-Handschuh) auf den rotierenden Teller unten rechts bewegen, eines der dort plazierten Artefakte aufgreifen – und das magische Kleinod anschließend auf der Weltkarte postieren. Aber Vorsicht! Pflanzt den Gegenstand nicht irgendwo auf, sondern studiert vorher seine Element-Attribute und die der möglichen Standorte. Ein Kringel verrät euch, wie stark der jeweilige Geist (von Lichtgeist Lumina bis Waldschrat Dryade) an welchem Ort ist: Je voller der Kringel, desto größer die Chance, diesem "Spirit" später einmal zu begegnen und ihm einen der begehrten "Elemental Coins" abzuluchsen.

So ist es vor allem die Kombination aus cleverer Platzierung und den individuellen Standort-Vorraussetzungen (z.B. müßt ihr einen Hafen an die Küste setzen), die das Bild der Mana-Welt bestimmt: Zwar bleiben euch bei einem neuen Durchgang der Mana-Legende Charakter, Erfahrungs-Level und Ausrüstung erhalten, aber das Gesicht der Welt könnt ihr so verändern, so daß es jedesmal neue Herausforderungen für euch bereithält.

Finstere Grotten, sturmgepeitschte Berggipfel, orientalische Metropolen, gemütliche Dörfer, Wüsten, Piratenschiffe – und ein Eingang in die Unterwelt: Insgesamt 28 Schauplätze und rund 70 Kurzgeschichten sind in den magischen Artefakten verborgen.

Die magischen Fundstücke selber gibt's entweder als Belohnung für einen gelösten Auftrag... oder nach erfolgreichem Kampf gegen einen der bildschirmfüllenden Endgegner.

Kleine Kampfkunde

Bevor ihr den Obermotzen und ihrem bestialischen Fußvolk die Grütze aus dem Pixelschädel dreschen dürft, kümmert ihr euch um die passende Begleitung: Kampfgefährte Nummer 1 ist euer Auftraggeber und kann bei Bedarf von einem Mitspieler kontrolliert werden, Nummer 2 im Bunde ist entweder ein Schoßmonster aus eurem "Corral" oder ein Golem aus eigener Fabrikation.

Während euch die beiden Kollegen in einem Gefecht den Rücken freihalten, bereitet ihr eine Button-Kombo oder einen Spezialangriff vor: Euer Charakter entwickelt für jede Waffe unterschiedliche Sorten dieser magischen



Vernichtender Spezial-Angriff: Ihr mischt die Plüschmonster mit einer "Flying Sawblades"-Attacke auf.



Städte wie das orientalische angehauchte Geo erforscht ihr über eine Karte.



Magische Musikinstrumente im Eigenbau: Ihr selektiert ein „Primary Material", dann einen „Elemental Coin" - und los geht's! Das fertige Instrument setzt ihr Kampf für Zauber ein - über einen der vier Shoulder-Buttons.



War mal ein mächtiger Magier: Der "Snowfields"-Endgegner hat gehörig daneben gezaubert... und sich dabei in einen flauschigen Yeti verwandelt.



Eure Mannschaft heuert auf einem Piratenschiff an: Hier hat Käpt'n Walross für Eure Landratten ein paar Aufträge parat.

Fertigkeiten – je öfter er eine bestimmte Waffe im Kampf einsetzt, desto mehr werden es.
Vor einem Gefecht teilt ihr dann jedem der vier Shoulder-Buttons eine Spezialattacke zu – und sobald sich im Kampf durch Angriffe oder Paraden eure Special-Leiste aufgefüllt hat, entfesselt ihr auf simplen Button-Druck magische Energien: Eine Attacke, die nur die hartnäckigsten Monster überleben...

Sammelsurium

Squaresofts Adventure-Innovation erzählt keine Fantasy-Story im üblichen Sinne, sondern hält euch mit einem Sammelsurium von ausgewählten Kurzgeschichten bei Stange. Manche Erzählungen dienen zwar einzig dem Zweck, eure Spielfigur ein paar Erfahrungsstufen weiter zu bringen, aber an den meisten hängt eine ganze Ereigniskette: So helft ihr z.B. Händler-Karnickel Niccolo, die Handelstraße von Monstern zu befrei en, damit er euch in einer der nächsten Missionen mit Zwergenschmied Watts bekannt macht. Denn ohne das kleine Ekelpaket könnt ihr das Schmiedehandwerk nicht erlernen...
Auf den ersten Blick sind die Miniatur-Missionen zwar ziemlich anspruchslos, aber nach den ersten zehn Spielstunden offenbart das komplexe Geschichten-Geflecht ungeahnten Tiefgang.
Und um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, richten euch viele der dankbaren Auftraggeber hinter eurem Haus eine Werkstatt ein: So kommen nach und nach ein Labor zur Herstellung von Golems, eine Monsterzucht, ein Baum mit magischen Früchten, die Waffenschmiede sowie eine Werkstatt für die Herstellung mystisch geladener Musikinstrumente dazu. Für die Tüftler unter euch genau das Richtige: Ihr braucht nie wieder fertige Waren einzukaufen. Ab sofort besucht ihr nur noch den Rohstoffhändler. ■ *(rb)*



"Schüttel mich, rüttel mich – meine Äpfel sind schon reif!" Der Baum in eurem Vorgarten trägt skurrile Früchte. Ihr färbt mit dem reifen Obst Golems ein – oder verfüttert es an eure Schoßmonster.

fun meint:

Darauf habenMana-Fans gewartet: Ein würdiger Nachfolger zum besten SNes-Adventure. Legend of Mana wird den hoch gesteckten Ansprüchen zwar nicht überall – aber die konkurrenzlos schöne Trickfilmoptik macht jedes Defizit wett. Vielen Fans wird's zu einfach sein, aber dafür hält die schöne neue *Seiken Densetsu*-Welt massig Innovationen und grafische Überraschungen bereit. Nach langer Suche endlich ein neues Artefakt in den Pummelhänden zu halten und die Neuerroberung dann gespannt in einen Schauplatz zu verwandeln: das ist für jeden Adventure-Fan Kaufgrund genug. Hinzu kommt das abwechslungsreiche Song-Aufgebot: Ähnlich schöne Kompositionen bietet nur Chrono Cross.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Square Electronic Arts
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 130,- DM

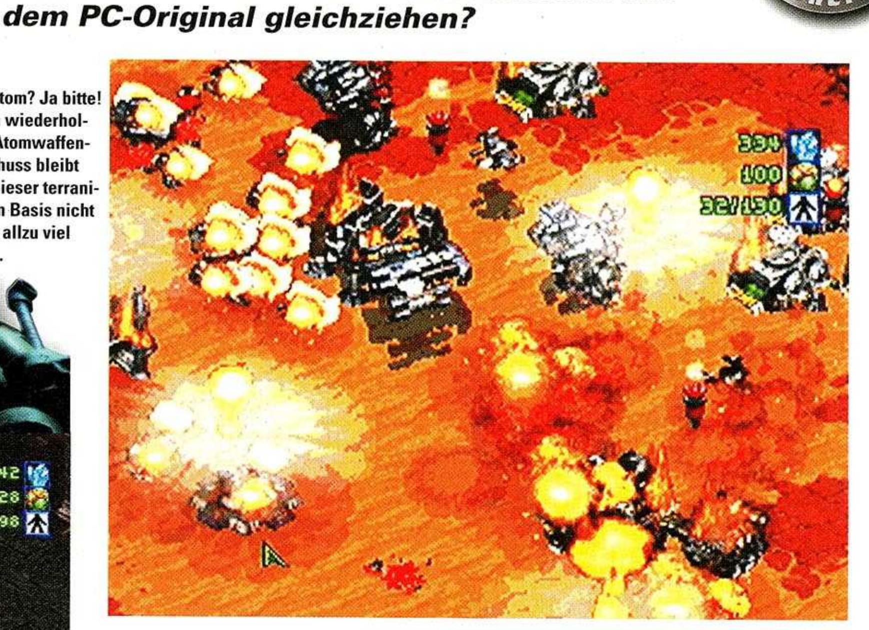
88% Grafik | 87% Sound | 87% SPIELSPASS

1-2 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger bis Fortgeschrittene

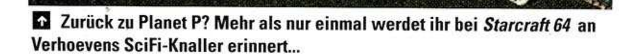
Starcraft 64

Das wohl beste Echtzeit-Strategiespiel erreicht endlich die Konsolenwelt - kann Nintendo mit dem PC-Original gleichziehen?

fun generation Silber



Atom? Ja bitte! Nach wiederholtem Atomwaffenbeschuss bleibt von dieser terranischen Basis nicht mehr allzu viel übrig.



Zurück zu Planet P? Mehr als nur einmal werdet ihr bei *Starcraft 64* an Verhoevens SciFi-Knaller erinnert...





Starcraft – dieser Name läßt die Mundwinkel von PC-Besitzern in aller Welt unweigerlich nach oben wandern. Denn obwohl der Echtzeit-Knüller von Strategie-Experte Blizzard (*Warcraft*, *Warcraft II*) mittlerweile schon so einige Jährchen auf dem Spiele-Buckel hat, sorgt er im Netzwerk- und Online-Bereich noch immer für arthritis-gebeutelte Zockergriffel.
Entsprechend groß sind die Erwartungen an die N64-Version - schließlich wird Nintendos Modul-Kiste nicht gerade von Strategie-Titeln überrannt. Und zumindest in puncto Ausstattung kann *Starcraft 64* jedenfalls jetzt schon begeistern: Das volle Hauptspiel der Original-Version, die zusätzlichen drei Episoden der Missions-CD *Brood War*, über 60 frei anwählbare Szenario-Karten und jede Menge Mehrspieler-Modi vom "Blutbad" bis zum "Alien-Football" sind enthalten. Das Drumherum stimmt also schon mal – jetzt müssen nur noch Gameplay & Technik begeistern!

Krieg der Welten

In *Starcraft 64* treffen drei Rassen in der Tiefe des Weltalls aufeinander, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten... Da haben wir zum einen die technisch-orientierten Protoss, die blutrünstigen Zerg und – in der Mitte – die verdutzten Terraner.
Ganz klar: Keine der drei hat gesteigertes Interesse daran, sich zu Kaffee & Kuchen am runden Tisch zusammenzusetzen und die Besitzrechte der Galaxie auszudiskutieren – stattdessen besinnt man sich auf alte Kriegs-Tugenden und haut sich gegenseitig die Grütze aus dem Alien-Schädel.
Dumm nur, wenn die "anderen" dabei ganz offensichtlich über die härtere Kopfbedeckung verfügen ... und so verfolgt ihr den packenden Story-Plot als Befehlshaber aller drei Rassen - nacheinander und in unterschiedlichen Episoden. "Spicken" bzw. verfrühtes Anwählen eines Kapitels ist verpönt, stattdessen erwartet euch in jeder Episode eine geschickt eingebettete Lernkurve, in der euch die Feinheiten der jeweiligen Spezies nähergebracht werden. Darin liegt auch der wohl größte Unterschied zur Genre-Konkurrenz: Vollständig unterschiedliche und trotzdem perfekt aufeinander abgestimmte Gegner.
Zwar haben es alle drei Rassen auf dieselben Ressourcen (Gas und Mineralien) abgesehen, doch hier hören die Gemeinsamkeiten auch schon wieder auf: Während Protoss-Gebäude z.B. im Energiestrahl eines sogenannten Pylon stehen müssen, können sich Zerg-Mutationen nur auf einem speziellen Nährboden bilden ... der allerdings erst wachsen muss! Und während ihr als Protoss-Führer ein nahezu unüberschaubares Heer an Upgrade- bzw. Konstruktions-Gebäuden







Schleimig: Anstatt eure Drohnen Gebäude bauen zu lassen, morphen sie sich nach einer Verpuppungsphase zum Bau eurer Wahl.





Der Grundstein einer jeden Basis – florierender Ressourcen-Abbau!



Der Zweispieler-Modus ist (erwartungsgemäß) leider viel zu langsam und zu unübersichtlich – ausdauernde Kämpfe sind somit nahezu unmöglich.





Einige eurer Aufträge führen euch in das Herz terranischer Basis-Installationen – *Command & Conquer 2* lässt grüßen!



Scheiß auf Greenpeace! Wir scheren uns einen Dreck um die Umwelt – und knüpfen die schmierigen Zerg gleich am nächstbesten Baum auf...

überblicken müsst, benötigt der Zerg-Overmind selten mehr als zwei Brutstätten, in denen jede bewegliche Einheit in "Geburt-Auftrag" gegeben werden kann. Die Terraner halten sich in beiden Bereichen hübsch "in der Mitte" – und sind deshalb auch vergleichsweise einfach zu handhaben.

Starship Troopers 64

Ein besonderes Merkmal von *Starcraft 64* sind die furiosen Massenschlachten, die – sind sie erstmal in vollem Gange – euch in einem Meer aus Blut, Explosionen und Schutzschild-Flackern beinahe die Übersicht verlieren lassen. Selten führt ihr eure Gefechte mit weniger als 20 Einheiten, je nach Spielzeit prügeln sich dann auch schon mal über 100 Alien-Krieger die außerirdischen Pixel-Birnen weich. Besonders die schleimigen Zerg setzen dabei auf blutige Massenproduktion und verheizen ihre Truppen gleich im Dutzend – schließlich können pro Brutstätte auch drei Krieger gleichzeitig "ausgebrütet" werden. Nicht zuletzt durch diese epischen Schlachten kommt ein geniales Science-Fiction-Feeling auf – mehr als einmal fühlt ihr euch an bekannte Filme wie Verhoevens Käferschar-mützel oder Camerons *Alien 2* erinnert.
Allerdings beschränken sich eure Kämpfe keinesfalls auf simple Materialschlachten, denn nur eine ausgewogene Mischung eurer Einheiten und deren Fähigkeiten garantieren ein siegreiches Ende. Darüber hinaus gibt es unzählige Wege, dem Gegner auf die militärische Pelle zu rücken. Entweder ihr kappt seine Versorgungswege (und "hungert" ihn so langsam aus), überrollt nacheinander alle kleineren Vorposten oder führt aus dem Hinterhalt (z.B. per Atomschlag oder Tarnfeld) empfindliche Schläge gegen das Basis-Rückrad – die ressourcen-sammelnden Arbeitsdrohnen – aus. Der Feldherr von morgen hat also alle Hände voll zu tun...

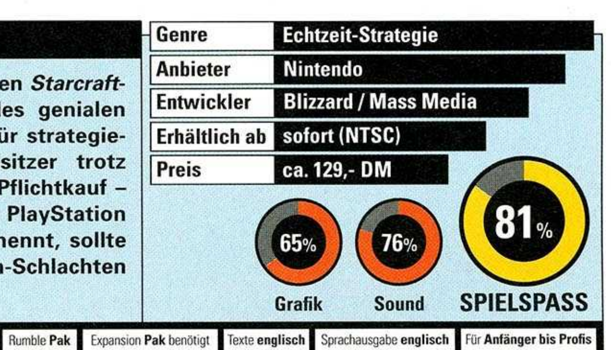
Konsolen-tauglich?

Die größte Frage ist natürlich: Konnte das Flair des Originals auf den 64-Biter herübergerettet werden? Die Antwort lautet ganz klar: Jein!
Die komplette 2D-Grafik wirkt trotz Expansion-Pak-Unterstützung leider viel zu pixelig, um mit dem (optisch ohnehin schon nur durchschnittlichen) Original mithalten zu können. In größeren Kämpfen mit jeder Menge Explosionen und Pixel-Gewusel kommt es zeitweise sogar zu Slowdowns – gerade im Mehrspieler-Modus ist Starcraft 64 mit den opulenten Massenschlachten schlichtweg überfordert!
Doch wer sich an die schwankende Framerate gewöhnt hat, den erwartet ein Handling, wie es auf dem (ohnehin ziemlich schwammigen) N64-Controller wohl nicht besser machbar ist. Zwar habt ihr im Eifer des Gefechts controller-bedingte Nachteile gegenüber einer wesentlich reaktionsschnelleren Maus, doch dieses Manko versuchten die Entwickler durch allerhand intelligente Tasten-Shortcuts zu kompensieren. So könnt ihr bestimmte Einheiten beispielsweise auf eine von vier Gruppierungen speichern oder individuelle Karten-Ausschnitte auf die Richtungen des digitalen Steuerkreuzes legen. Durch gleichzeitigen Druck von R und Z erreicht ihr zusätzlich ein spezielles Auswahlmenü mit allen Upgrades, Gebäuden und Einheiten. Hektisches "Durchklicken" der entsprechenden Installationen entfällt also – besonders in brenzligen Situationen werdet ihr diese Funktion lieben! ■ *(sk)*

fun meint:

Starcraft 64 **ist ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite machen die Einspieler-Missionen dank schnellem Speichersystem und packender Missionsstruktur jede Menge Spaß – doch auf der anderen Seite hätten wir uns gerade von den genialen Mehrspieler-Funktionen mehr versprochen. Durch die konsolenbedingten Kompromisse geht deshalb leider einiges vom ursprünglichen** ***Starcraft*****-Flair verloren. Aber dank des genialen Gameplays ist** ***Starcraft 64*** **für strategiewillige Nintendo-64-only-Besitzer trotz dieser Einschränkungen ein Pflichtkauf – selbst wer zusätzlich noch PlayStation oder Dreamcast sein Eigen nennt, sollte sich die furiosen Weltraum-Schlachten genauer ansehen.**

Genre	Echtzeit-Strategie
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Blizzard / Mass Media
Erhältlich ab	sofort (NTSC)
Preis	ca. 129,- DM



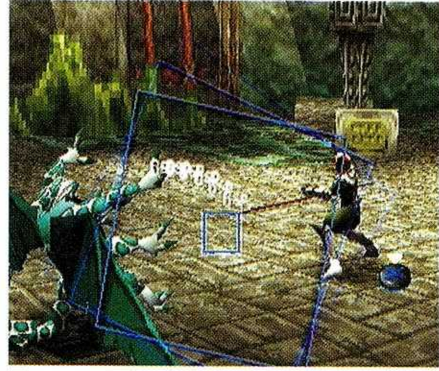
1-2 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Expansion Pak benötigt | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

The Legend of Dragoon

Klassisch, praktisch, gut: Sonys Drachen-Kämpfer bieten mit furioser Optik und riesigem Fantasy-Spielplatz dem Square-Imperium paroli.



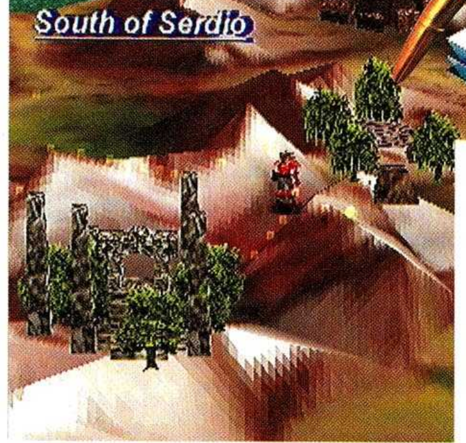
Hat sich gerade in einen Dragoon verwandelt: Kriegerin Rose.



Timing ist alles: Für eine lückenlose Angriffs-Serie müßt ihr bei jedem Schlag den richtigen Moment abpassen. Das blaue Rechteck verrät euch wann.



Rauch, Dampf, Lichtkegel und fließendes Wasser: Die Animationen und Effekte in den vorgerenderten Hintergründen sind noch schöner als bei *Final Fantasy*.



Auf der Landkarte marschiert ihr von einem Handlungsschauplatz zum nächsten: Die Marschroute ist vorgegeben.

Die Drachen sind los – wieder mal. Weil sich die geschuppten Biester in japanischen Fantasy-Kreisen so großer Beliebtheit erfreuen, setzen auch Sony für ihr jüngstes Rollenspiel-Epos auf die geflügelten Echsen: Immerhin drei Jahre hat das über 100 Mann starke Team gebraucht, bis es alle vier CDs gefüllt hatte – und *The Legend of Dragoon* endlich in den japanischen Läden stand.
Zwar hat Sonys Mammut-Projekt an der japanischen *Final Fantasy*-Front nicht wie erwartet punkten können – trotzdem geht man jetzt in die zweite Runde und hofft auf den US-Erfolg der vier "Dragoon"-Kämpfer.
Immerhin haben die Herrschaften in ihrer eigenen Welt schon satte 11000 Jahre überdauert: Damals haben sie eine wilde Dämonenhorde besiegt, jetzt legen sie sich mit einem fiesen Imperator an.



Render-Filmchen auf Squaresoft-Niveau: Der Kommandeur der Sandora-Streitkräfte beim magischen "Dragoon-Scan".

Drachen-Power

Zwar wissen eure Helden zu Spielbeginn noch nichts von ihrer mystischen Begabung – aber schon bald stößt Dragoon-Lady Rose zur (maximal dreiköpfigen) Truppe und zeigt den Drachen-Rookies, wo's lang geht: Bisher konnten eure Polygon-Kämpfer ihre Widersacher nur mit Kombos und herkömmlichem "Attack"-Kommando bearbeiten, aber dank Rose' Training sammeln sie ab sofort für jede gelungene Attacke "Special Points". Ist die Special-Leiste voll, mutieren eure Krieger auf Wunsch mit viel 3D-Tamtam und Lichterspiel zum geflügelten Dragoon: Der ist größer, schneller, stärker – und hat vernichtende Zaubersprüche in petto, mit denen er eine ganze Gegnerschar auf einmal vom Bildschirm fegen kann.
Aber egal ob als Mensch oder als Dragoon: Ohne das richtige Timing funktioniert gar



Hartes Boss-Duo: Im "Dragon's Nest" nehmt ihr den Kampf mit Winddrachen Feyrbrand und seinem Dragoon-Ritter Grahem auf.



Furios: Die Dragoon-Magie verzaubert mit verschwenderischen Lichteffekten.


Held David bei seiner Verwandlung in den "Red Fire Dragoon": Jedes der sieben Elemente bringt einen Dragoon und einen Drachen hervor.


Im Gassen-Labyrinth von Lohan: Mit Städteplanung hat man in der orientalischen Händlermetropole nicht viel am Hut.



Wie gemalt: Die Ausrüstungstabellen und Statusbildschirme haben stylischen Skizzencharakter.


In der Höhle des Löwen... äh Drachen: Im Giftwald lauert der Schoßdrache des Sandora-Imperiums – der böse Feyrbrand.


Durchbohrt: Der fiese Wind-Dragoon Grahem ist bei seinen Attacken nicht zimperlich.

nichts. Denn nach jeder Menü-Eingabe müßt ihr den jeweiligen Angriffs-Knopf bearbeiten: Befolgt die Button-Kommandos auf dem Bildschirm richtig, und ihr setzt entweder einen magischen Gegenstand mit der größtmöglichen Wirkung ein oder ihr legt eine der komplizierten Angriffs-Kombos mit Bravour hin. Für den Gegner heißt es dann so oder so: Zähne zusammenbeißen!

Zwischen den Kämpfen geht's da schon wesentlich beschaulicher zu: Wie bei der Squaresoft-Konkurrenz marschieren die Dragoon-Helden durch edle Render-Kulissen, zwischendrin sorgen Kletterpartien, Balanceakte und kleine Geschicklichkeitseinlagen für die nötige Abwechslung im Drachenland.

Übersichtlich

Anders als in ähnlichen Genre-Vertretern werdet ihr hier nicht mit stundelangen Märschen hingehalten: Anstatt planlos über eine 3D-Karte zu irren, lauft ihr auf der *Dragoon*-Map über vorgegebene Marschrouten – von einem Handlungsschauplatz zum nächsten. Mit den Shoulder-Buttons verändert ihr den Maßstab: Der eine Button zoomt heraus und zeigt euch eine Übersichtskarte des Kontinents – der andere holt eure Truppe wieder näher an die Kamera heran und offenbart Gelände-Merkmale wie Flüsse, Seen oder Berge in 3D.

Für Erkundungsmärsche läßt man euch also nicht viel Freiraum – dafür wird die Handlung schnell und dynamisch vorangetrieben.

Ebenfalls dynamisch geht's in den spannend gehaltenen Szenarios weiter: Eure Truppe treibt in witzigen bis tragischen Gesprächen den Plot voran, hält ausführliche Lagebesprechungen oder haut – wie gehaubt – im Ausrüstungsladen oder beim ansässigen Waffenschmied die sauer verdienten Goldstücke auf den Kopf.

Haben eure Helden ausgeplaudert, verschwinden Davids Gefährten bis zum nächsten Plot-Intermezzo wieder: Im Statusbildschirm seht ihr zwar die ganze Truppe, aber beim Marsch durch Render-Städte, Giftwälder oder vulkanische Grotten seht ihr nur den Hauptdarsteller: Nicht gerade realistisch, aber dafür schön übersichtlich.

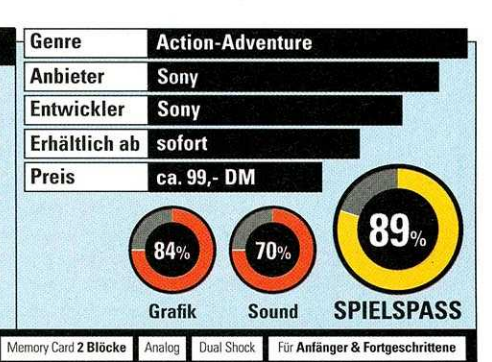
Außerdem erkennt ihr auf diese Weise schneller, welches Hintergrundobjekt zur Interaktion einlädt und welches nicht: Erscheint nämlich ein Ausrufezeichen über dem Kopf eures Charakters, hat es mit der gerade passierten Stelle irgendetwas besonderes auf sich. Also drückt ihr den Action-Button und wartet ab, denn den Rest erledigt euer dreidimensionales Konterfei von selbst: David kraxelt eine Ranke hoch, balanciert über einen Dachfirsten, öffent eine Truhe, verschiebt eine Statue oder überquert eine Furt, indem er von einem moosbewachsenen Stein zum nächsten springt. Die Methode ist simpel und erinnert an die Laserdiscgamegeprägten Quicktime-Events (zuletzt in *Shen Mue* gesichtet) – birgt aber jede Menge Spannung in sich.

Was David wohl als nächstes anstellen mag? Nur ein beherzter Druck auf den Action-Button gibt Aufschluß... ■ *(rb)*

fun meint:

Rollenspieler wissen: Feinschmecker essen bei Squaresoft – woanders gibt's nur Hausmannskost. Dafür sind die leckeren Square-Gerichte auch meistens ziemlich schwer, und an 4-Gänge-Menüs wie einem *Vagrant Story* verdirbt man sich schnell den Magen... Nur gut, dass uns Sony jetzt einen ausgewogenen Nährplan aufstellt: Tolle Render-Kulissen auf der einen, schmackhafte 3D-Effekte auf der anderen Seite... und als Garnierung noch ein bißchen Action oben drauf. Für wen's nicht immer eine Neukreation sein muß, der beißt bedenkenlos zu – vorausgesetzt, er kann mit Stilbrüchen leben: Denn nicht alle 3D-Animationen sind gleich gut, auch einige Render-Kulissen entwickeln einen faden Beigeschmack.

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sony
Entwickler	Sony
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



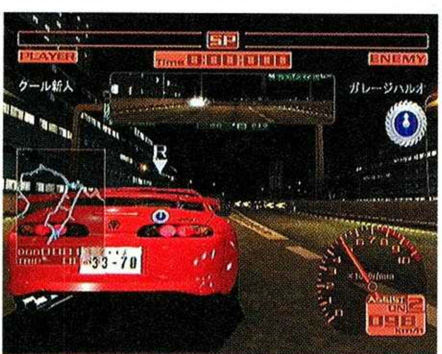
1 Spieler | Memory Card 2 Blöcke | Analog | Dual Shock | Für Anfänger & Fortgeschrittene



Shutokou Battle 2

Motoren angeworfen, Blanko-Strafzettel eingesteckt und angeschnallt: Die japanische High-Speed-Orgie geht in die zweite Runde!







Bullig! Die Fahrzeug-Designer haben 1A-Arbeit geleistet – auch wenn sie's mit der "digitalen Autowäsche" a bisserl übertreiben...

Per Lichthupe lassen sich herumkurvende Konkurrenten schnell zu einem kleinen Rennen provozieren...



"Ich weiss es noch, als wär es gestern gewesen..." - im Rivalen-Index lasst ihr vergangene Siege Revue passieren.



Schenkt man dem japanischen Videogame-Magazin "Famitsu" Glauben, erwartet uns mit der Fortsetzung des eher mässigen *Shutokou Battle* (in den USA als *Tokio Xtreme Racer* bekannt) ein echter "Renner" – denn die japanischen Kollegen bedachten die Autobahn-Raserei mit insgesamt 34 von 40 möglichen Punkten. Auch in den Verkaufscharts stieg *Shutokou Battle 2* noch innerhalb der ersten Woche an die Pole Position - zu Recht?

Alles beim Alten...

Wer den Vorgänger im heimischen Spiele-Regal stehen hat, den ereilt bei der Kursauswahl erst einmal ein kleines Déjà-Vu. Bis auf wenige Änderungen gleicht der Streckenverlauf 1:1 dem ersten Teil – logisch: Rast ihr doch über das authentische Highway-Streckennetz von Tokyo. Erst mit fortschreitender Spieldauer schaltet ihr (neben zwei zusätzlichen Fahrzeug-Klassen) drei weitere Zonen frei, die euch unter anderem sogar am Edel-Einkaufsviertel Ginza vorbeiführen. Das mittelmässige Handling des Vorgängers wurde für den zweiten Teil überarbeitet – nun umkurvt ihr den (spärlichen) Zivilverkehr wesentlich galanter.

Vom üblichen Rennspiel-Denken müsst ihr euch bei *Shutokou Battle 2* allerdings vollkommen freimachen – wie schon beim Vorgänger geht .. äh, fahrt ihr hier völlig neue Wege: Nachdem ihr euch beim Autohändler für ein fiktives Gefährt eurer Wahl entschieden und dieses im umfangreichen Tuning-Modus ordentlich auf Trab gebracht habt, startet ihr an einer beliebigen Stelle des Highway-Netzes mit eurem nächtlichen Renntrip.

Hier rast ihr nun kreuz und quer über die Strecke – bis ihr (ein kleiner Radar zeigts) einem "Gleichgesinnten" begegnet. Jetzt nur noch kurz per Lichthupe ein wenig provoziert ... und schon kann die fröhliche Jagd losgehen! Habt ihr den gegnerischen Fahrer durch geschicktes Vorbeischlängeln am Zivilverkehr schliesslich abgehängt, gibt's die Siegesprämie – die ihr schnellstens in Tuning-Teile oder "frische" Boliden investieren solltet ... denn bei der nächsten Ausfahrt warten schon die nächsten der über 370 (!) Adrenalin-süchtigen Gegner auf euch.

Tokio bei Nacht

Sowohl optisch als auch akustisch reißt *Shutokou Battle 2* wohl keinen Dreamcast-Besitzer vom Spiele-Hocker. Während sich Import-Fans an die stark gewöhnungsbedürftige Japan-Rock/Dancefloor-Musikuntermalung mittlerweile gewöhnt haben, wird euch optisch wirklich nicht gerade ein "Feuerwerk der Effekte" geboten. Zwar haben die Genkis Entwickler wirklich ein paar schöne Boliden (inklusive Glanzpolitur, hübschen Felgen und Polygon-Fahrer) zusammengebastelt, doch davon seht ihr während heißer Kopf-an-Kopf-Rennen leider viel zu wenig. Die Streckenoptik dagegen wirkt ähnlich langweilig wie schon beim Vorgänger: Simple Lichteffekte, öde Texturen und sich wiederholende Streckendetails – da hat die komplette Konkurrenz einfach mehr zu bieten! ■ *(sk)*

fun meint:

Schlecht ist *Shutokou Battle 2* keineswegs – aber der erhoffte Hit leider auch nicht! Den Grund für die hohen Nippon-Wertungen sehen wir ganz klar im *Autobahn-Raser*-Syndrom – trotz der miserablen Qualität schlagen die deutschen Hobbyzocker hier fröhlich zu. Klar: Über die eigenen Strassen fährt sich's immer noch am Besten – und wer wollte nicht schon einmal auf der morgendlichen Arbeitsstrecke so richtig Gas geben? Wer jedoch nicht das "Glück" hat, in der Weltstadt Tokio zu wohnen, der tut sich mit dem langweiligen Streckenverlauf schwer – Abwechslung bringen lediglich die umfangreichen Tuning-Optionen und die zahlreichen Gegner, die es zu finden & zu besiegen gilt. *Pokémon* für Erwachsene? Scheint so – echte Rennspiel-Fans spielen auf jeden Fall Probe!

Genre	Rennspiel
Anbieter	Genki
Entwickler	Genki
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 139,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
71%	60%	72%

1Spieler | VMU 40 Blöcke | Lenkrad | Vibration Pak | VGA-Box | Modem | Texte japanisch | Für Fortgeschrittene und Profis



DC
BLEEM!

NEO GEO POCKET
Dark Arms
Metal Slug 1&2
Pac Man
Pocket Tennis
SNK vs Capcom

PlayStation
Chase the Express
Chrono Cross
Final Fantasy Anthologies
Frontmission 3
Legend of Mana
Legend of Dragoon
Lunar the Silverstar LE
Lunar Eternal Blue LE
Parasite Eve 1
Parasite Eve 2
Tenchu 2
Threats of Fate
Vagrant Story
Vanguard Bandits

Dreamcast
Arcatera
Ecco the Dolphin
Evolution 2
H&D
Marvel vs Capcom 2
Metropolis Street Racer
Silver
Spirit of Speed
Virtua On
Virtua Tennis

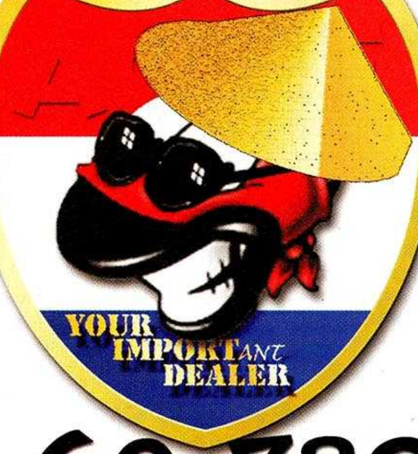
*Call by Call mit Super24
für nur 9,9 Pf/Min
aus ganz Deutschland

Soundtracks
Chrono Cross
Final Fantasy 7,8,9
Final Fantasy Tactics
Legend of Mana
Parasite Eve
Vagrant Story

DREAMCAST
GRANDIA SE
JET SET RADIO
SPAWN
STREETFIGHTER
VIRTUA ATHLETICS

ANIME

www.
acme-online
.nl



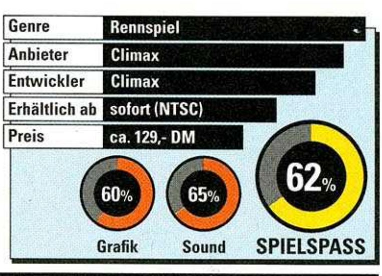
SOFTWARE
JAPANESE STYLE!
01024*0031 43 30 60 789

Ab einem Bestellwert von DM 60 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 5 Nachnahme-Gebühr. Darunter berechnen wir eine Lieferpauschale von DM 11. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB's. Verwendete Warenzeichen dritter werden hiemit anerkannt.

Super Runabout







Der Nachfolger des (hierzulande als *Felony 11-79* bekannten) Climax-Racers *Runabout* erinnert optisch zwar stark an Sega's *Crazy Taxi*, bietet jedoch in Punkto Spielprinzip etwas völlig anderes: Hier holt ihr mit dem Mini-Bus Baseball-Spieler ab und karrt sie zum Stadion, stoppt eine führerlose Straßenbahn oder sammelt per Kollision Ketchup- und Senf-Flaschen ein (!) – bei *Super Runabout* gibt es nichts, was es nicht gibt...

Unkonventionelle Aufgaben benötigen natürlich auch unkonventionelle Fahrzeuge, und so könnt ihr für die City-Hatz neben allerhand Ferrari- und Motorrad-Variationen auch schon mal in einen waschechten Panzer steigen – viel Spass! Per Richtungspfeil werdet ihr dann auf direktem Weg durch die Strassenschluchten geleitet, die ganz wie beim grossen "Sega-Bruder" von allerhand Polygon-Passanten und 3D-Gefährt bevölkert sind.

Leider ist genau dieses "Stadtleben" der sprichwörtliche Detail-Tropfen, der das Technik-Fass zum Überlaufen bringt – denn sobald Autos, Fussgänger und Strassen-Mobiliar auf einem Bildschirm zusammentreffen, geht die Frame-Rate in die Knie. Spätestens hier seid ihr versucht, eurem Dreamcast auf den Hardware-Hintern zu klopfen – damit die arme Konsole endlich den störenden Grafik-Klumpen ausspuckt, der ihr die Spiel-Speiseröhre verstopft...

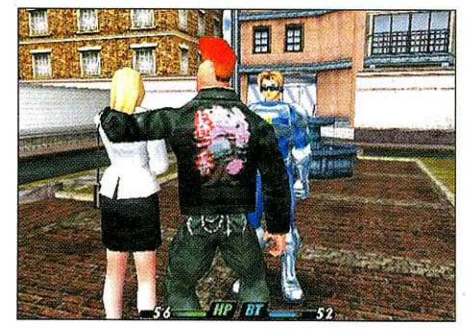
Aber auch das Handling ist gewöhnungsbedürftig: Wo sich die Steuerung der *Crazy Taxi*-Boliden mit zunehmende Geschwindigkeit verbessert, nimmt der *Runabout*-Fahrer panisch die Hände vom Lenkrad – wer sich an die gute, alte Bleifuss-Taktik hält, rast lediglich auf gerader Linie von einer Kollision in die nächste. Felony-Fans spielen probe, alle anderen greifen zu den besseren Genre-Kollegen! ■ *(sk)*

Genre	Rennspiel
Anbieter	Climax
Entwickler	Climax
Erhältlich ab	sofort (NTSC)
Preis	ca. 129,- DM

Grafik	Sound	SPIELSPASS
60%	65%	62%

1 Spieler | VMU 12 Blöcke | Lenkrad | VGA-Box | Texte japanisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Rent A Hero









Wer träumte nicht schon einmal davon, als Superheld für Recht und Ordnung sorgen zu können? Sega nimmt sich diesem Wunsch an und erschafft mit *Rent A Hero* ernsthafte Konkurrenz für Superman, Batman und Spider-Man.

In *Rent A Hero* habt Ihr nämlich die Möglichkeit, Eurem tristen Alltagstrott zu entfliehen und Euch in ein schmuckes Heldenkostüm zu zwängen. Doch mit der Verwandlung auf Button-Druck wechselt Ihr nicht nur die Kleider schneller als Clark Kent, sondern bekommt auch neue Kräfte. In schicker Rüstung habt Ihr nun die Aufgabe, die unterschiedlichsten Jobs und "Heldentaten" in Eurer Polygon-Kleinstadt zu vollbringen. Eure Aufträge erhaltet Ihr zeitgemäß per Email auf Eurem Seca Creamcast System, das in Eurem Haus steht. Richtig gelesen: Seca Creamcast, denn Sega nimmt sich in dem humorvollen Action-Adventure gerne selbst auf die Schippe. In *Tomb Raider*-Manier stellt Ihr Liebesbriefe zu, arbeitet für eine Bank, sucht verloren gegangene Haustiere oder eskortiert jemanden als Bodyguard. In einem Dojo lernt ihr wie in *Shenmue* die neusten Handkantenschläge und haltet Euch üble Gangster vom Leib.

Neben der einwandfreien technischen Seite überrascht *Rent A Hero* mit seinem abwechslungsreichem, witzigen Gameplay. Die vielen Gags, Anspielungen und Scherze bekommt Ihr aber nur mit, wenn Ihr der japanischen Sprache mächtig seid. Andernfalls endet Eure Superhelden-Karriere bereits nach wenigen Sekunden, denn ohne Verständnis der (japanischen) Dialoge bzw. Texte sitzt Ihr eher hilflos statt hilfsbereit vor dem Bildschirm. ■ *(fm)*

Genre	Action-Adventure
Anbieter	Sega
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 160,-- (Jap.Imp.)

Grafik	Sound	SPIELSPASS
84%	72%	75%

1 Spieler | VMU 12 Blöcke | VGA-Box | Texte japanisch | Umfang: 1 GD-Rom | Für Fortgeschrittene und Profis

DIE RESIDENT EVIL AKTE

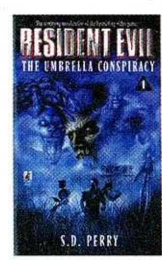
Teil 2

Willkommen zum zweiten Teil unserer Resident Evil-Akte. In dieser monatlichen Rubrik versorgen wir euch regelmässig mit heißen News, interessanten Infos oder bisher unveröffentlichten Kuriositäten über die beliebteste Horror-Serie unserer Zeit. Nur die wenigsten wissen, dass die Geschichten um die furchtlose S.T.A.R.S.-Truppe auch in gedruckter Form veröffentlicht wurden. Die U.S.-Autorin S.D. Perry hat sich der packenden Resident-Evil-Hintergrundstory angenommen und in vier Romanen verarbeitet. Leider gibt es bis heute noch keine deutschen Übersetzungen - hervorragende Englischkenntnisse sind also Grundvoraussetzung! (sk)

Horror zum Lesen

The Umbrella Conspiracy (Resident Evil: Folge 1)

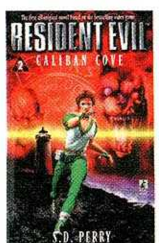
Taschenbuch - 262 Seiten (Oktober 1998)
Preis:...ca. 14,95 DM
Pocket Books; ISBN:..................0671024396
fun-Bewertung: ....★★★★★



In ihrem Erstlingswerk greift S.D. Perry die Geschehnisse von *Resident Evil 1* auf und verarbeitet sie zu einem packenden Horror-Thriller. Bei der näheren Untersuchung mysteriöser Mordfälle verschwindet das Bravo-Team der Sondereinheit S.T.A.R.S. spurlos – und das hinterher geschickte Bergungsteam sieht sich plötzlich in einer Villa voller bizarrer Kreaturen gefangen...
Selbst wer sich in den Render-Räumen des PlayStation-Hits bestens auskennt, sollte einen Blick riskieren – hier erhaltet ihr völlig neue Einblicke in die Charaktere. Mit dabei sind neben Chris, Jill und Wesker selbstverständlich auch jede Menge Zombies, die verhasste Pflanze 42 und – ganz klar – der Tyrant.

Caliban Cove (Resident Evil: Folge 2)

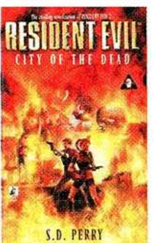
Taschenbuch – 242 Seiten (Oktober 1998)
Preis:...ca. 14,95 DM
Pocket Books; ISBN: 067102440X
fun-Bewertung: ....☆★★★★



Caliban Cove führt die Story Spiel-unabhängig weiter und bildet eine Handlungs-Brücke zwischen dem ersten sowie dem (indizierten) zweiten *Resident Evil*-Teil. Nach den Geschehnissen im *Resident Evil*-Herrenhaus bildet die einzige Überlebende des Bravo-Teams – Rebecca Chambers – zusammen mit Barry, Chris und Jill ein neues S.T.A.R.S.-Team, das aufgrund ihrer korrupten Vorgesetzten allerdings aus dem Untergrund heraus operiert. Zusammen verfolgen sie die Spur von Umbrella bis zu einem geheimen Labor inmitten der felsigen Berglandschaft der Insel Caliban Cove. Allerdings werden sie hier schon erwartet...

City of the Dead (Resident Evil: Folge 3)

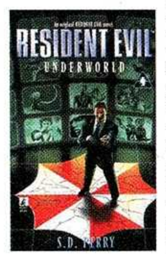
Taschenbuch - 338 Seiten (Mai 1999)
Preis:...ca. 14,95 DM
Pocket Books;ISBN:..................0671024418
fun-Bewertung: ....★★★★★



Leon Kennedy, ein junger und enthusiastischer Polizist sowie Claire Redfield, die jüngere Schwester des S.T.A.R.S.-Mitglieds Chris treffen inmitten der verlassenen Stadt Raccoon City aufeinander. Allerdings müssen sie schon bald herausfinden, dass die nächtlichen Straßen bei weitem nicht so verlassen sind wie es zunächst den Anschein hat.
Der dritte *Resident Evil*-Roman greift die Geschehnisse des (indizierten) zweiten Teils auf – und verbindet die aus dem Spiel bekannten "A"- bzw. "B"-Stories in einer fesselnden Handlung, die Fans der Serie sicherlich einige offene Fragen beantworten sollte.

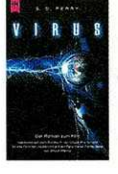
Underworld (Resident Evil: Folge 4)

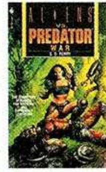
Taschenbuch - 244 Seiten (Mai 1999)
Preis:...14, 95 DM
Pocket Books; ISBN:..................0671024426
fun-Bewertung: ....☆★★★★



Der vierte und bisher letzte Teil der Roman-Reihe versucht (wie Caliban Cove erneut ohne Spiel-Bezug), Licht in das Dunkel der mysteriösen Umbrella-Corporation zu bringen. Während Leon, Claire und Rebecca versuchen, in ein geheimes Untergrund-Labor inmitten der amerikanischen Wüste einzudringen, hat die Umbrella-Führungsetage nicht nur mit den Virus-Unfällen der vergangenen Monate, sondern auch noch mit rebellischen Söldnern ihrer eigenen Militär-Kräfte zu kämpfen. Wie alle anderen *Resident Evil*-Romane ist auch *Underworld* besonders für Fans zu empfehlen, allerdings solltet ihr streng die Lese-Reihenfolge beachten.

Weitere Bücher von S.D. Perry:





Alien Vs. Predator: War

Preis:...ca. 14,95 DM
Bantam Books; ISBN: 0553577328

Virus

Preis:...ca. 14,95 DM
Heyne; ISBN: 3453148053

Horror Online-Teil2

http://www.amazon.de/



Alle hier vorgestellten Bücher bekommt ihr entweder per ISBN-Nummer im Buchhandel, in der "Internatio-nal"-Abteilung des nächstgelegenen Bahnhofs oder online über's Internet. Wir haben uns für amazon.de als Beispiel-Seite entschieden – gebt einfach "S.D. Perry" als Suchbegriff ein.

http://www.geocities.com/just_plain_Matt/main.html



Wem die original U.S.-Bücher zu teuer sind, der kann sich auch kostenlos mit allerhand *Resident Evil*-Stories versorgen. Die Fan-Seite "fanfiction paradise" bietet dafür allerhand selbst-verfasste (englische) Kurzgeschichten schreib-begeisterter *Resident Evil*-Fans. Zusätzlich werden nicht nur hochbrisante Fragen (Marke: "Was wäre, wenn Nemesis üble Blähungen hätte?") gestellt und beantwortet, sondern auch Abhandlungen über die Unterschiede zwischen T- und G-Virus verfasst.
Zwar optisch nicht gerade beeindruckend – aber vorbeischauen und –lesen lohnt sich!

Korrektur

Leider haben sich in der vergangenen Folge unserer *Resident Evil*-Akte ein paar Layout-Fehler eingeschlichen, weshalb zwei Bildverweise leider etwas durcheinander geraten sind. Nachdem wir den Verantwortlichen eingekerkert haben, hier unsere Richtigstellung: Die Zahl "1" gehört natürlich zu *Resident Evil Zero*, während die Zahl "2" für *Resident Evil* steht ... und eigentlich zum Abschnitt "23. – 25. Juli" gehört. Dafür ein grosses "Sorry!" von uns.

FINAL FANTASY CHRONIK

Folge3

Die geheimen Helden von FFIX

Ihre Identität ist enthüllt: Square verrät die restlichen fünf Helden von Final Fantasy IX sowie neue Details zu Minispielen und Soundtrack.





Die *FFIX*-Streiter (v.r.n.l.) VIVI, Zidane und Adelbert haben wir euch bereits in fun 6/2000 vorgestellt. (links)

Vom Königsschloss auf die Straße: Prinzessin Carnet benötigt viel Zeit, um sich an das rauhe Abenteurerleben zu gewöhnen. (rechts)

Nachdem wir euch in fun 6/2000 die ersten drei Helden von *Final Fantasy IX* vorgestellt haben, präsentieren wir nun eure fünf restlichen Schützlinge: Insgesamt acht Helden streiten sich um eure Gunst, ihr könnt jedoch nur vier Charaktere gleichzeitig durch's Abenteuer führen. Die Auswahl fällt nicht leicht, denn die sympathischen Charaktere sprechen jeden Typ Spieler an: Hauptakteur ist der hitzköpfige Nachwuchsdieb Zidane, der euch mit seiner Abenteuerlust und Risikobereitschaft fasziniert. Auf der ständigen Suche nach Futter sorgt dagegen der pummelige Vielfraß Quina für den nötigen Klamauk. Der in sich gekehrte Eigenbrötler der Truppe ist Salamander, der die anderen Helden provoziert und immer wieder für (böse) Überraschungen sorgt. Wenn sich die Hitzköpfe zanken, sorgt Schwarzmagier VIVI für Ordnung: Auf seine Weisheiten können sich eure Helden immer verlassen. Dabei muss er sich jedoch immer mit dem Wunderkind Eiko messen, der in *Final Fantasy IX* den kleinen Besserwisser spielt: Wenn technisches Know How und Kombinationsgabe gefragt sind, wenden sich eure Schützlinge an ihn. Damit in eurer Truppe das Testosteron nicht überkocht, sorgen zwei Mädels für Ruhe im Glied: Drachenkriegerin Freija verführt mit Anmut und Schönheit, die Rolle der keifenden Zicke übernimmt die Prinzessin Carnet. Ihr stets auf den Fersen ist der edle Adelbert, der als Ritter des Königshauses und persönlicher Leibwächter Unschuld und Leben der Königstochter verteidigt. Square möchte in dem neuen *Final Fantasy* gezielt Beziehungen zwischen den Helden entstehen lassen: Für Zündstoff ist bestens gesorgt.

Neben den Hauptcharakteren spielt ihr in *Final Fantasy IX* obendrein zahlreiche Nebenrollen, jedoch jeweils nur für wenige Minuten: Zu Beginn des Abenteuers lenkt ihr z.B. einen Soldaten, der einem kleinen Jungen nachstellt. Anschließend steuert ihr den Jungen und versucht, vor dem Soldaten zu flüchten. Auf diese Weise will Square den Spieler tiefer in die Handlung integrieren, anstatt euch nur von einer Handlungssequenz zur nächsten zu führen.



Gute Aussichten: Drachenkriegerin Freija blickt über die Zinnen der Hauptstadt von Alexandria.



Kann man den essen? Vielfraß Quina macht selbst vor verräterisch roten Pilzen nicht halt.



Alles Böse kommt von oben: Die Drachen Bahamut und Leviathan vernichten eine Stadt.



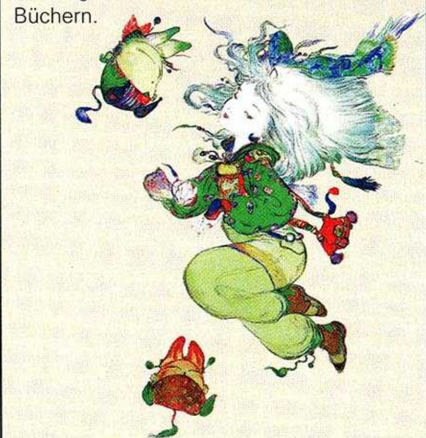
1,20 Meter klein und Schuhgröße 52: Das Design der *FFIX*-Helden orientiert sich an den 16-Bit-Vorgängern.



Eiko Carol

Beruf: Wunderkind
Geschlecht: Weiblich

Mit ihrem Fachwissen über Technik und Naturheilkunde versetzt das sechsjährige Mädchen Eiko ihre Gegenüber immer wieder in Erstaunen: Das Wunderkind verfügt über einen hochentwickelten Intellekt und verbringt seine Zeit am liebsten mit seinen Büchern.



Freija Cresent

Beruf: Königliche Wache
Geschlecht: Weiblich

Freija ist eine tapfere Drachenkriegerin: Sie vereint in ihrem Kampfstil Grazie und Stärke. Mit ihrer sensiblen Persönlichkeit zeigt sie sich aber auch von ihrer weichen Seite und lebt im Einklang mit der Natur.



Minispiele statt Heldenalltag

Wie im Vorgänger FF8 werden auch in *Final Fantasy IX* jede Menge Minispiele das Abenteuer versüßen: Das beliebte Kartenspiel übernimmt Square aus dem Vorgänger, jedoch mit neuen Spielregeln und Karten. Andere Minispiele werden komplett neu gestaltet: Im Gegensatz zum Vorgänger gibt's zahlreiche Preise wie geheime Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu gewinnen, denn bei jedem Spiel riskieren die Kontrahenten einen kostbaren Einsatz.
Auch Suchspiele werden in *Final Fantasy IX* eine große Rolle spielen: Zwischen Gerümpel und Gebüsch findet ihr massig versteckte Schätze. Damit die Suche im Renderunrat einfacher wird, hat sich Square eine weitere Neuerung einfallen lassen: Wenn ihr in die Nähe eines versteckten Schatzes kommt, erscheint ein Aufmerksamkeits-Icon über dem Haupt eures Schützlings. Laut Square sollen in Zukunft auch unbegabte Spieler alle Geheimnisse einer Final-Fantasy-Welt entdecken können.

Melodien zum Träumen

Bei der musikalische Untermalung von *Final Fantasy IX* setzt Square auf bewährte Fantasy-Klänge und berümte Künstler: Um den Soundtrack kümmert sich Nobua Uematsu, der bereits in allen anderen Episoden der Serie das Orchester dirigierte. Das Titellied "Melodies of Life" spielt die erfahrene Sängerin Emiko Shiratori ein, deren Stimme Japaner bereits seit 1969 genießen. 1972 schallte ihre Stimme zu Ehren der Winterolympiade in Sapporo, 1998 sang sie bei der Winterolympiade in Nagano. Der Final-Fantasy-Titel wird in Japanisch und Englisch eingespielt, daneben entsteht der zweite Song "Galway Sky". ■ *(oe)*

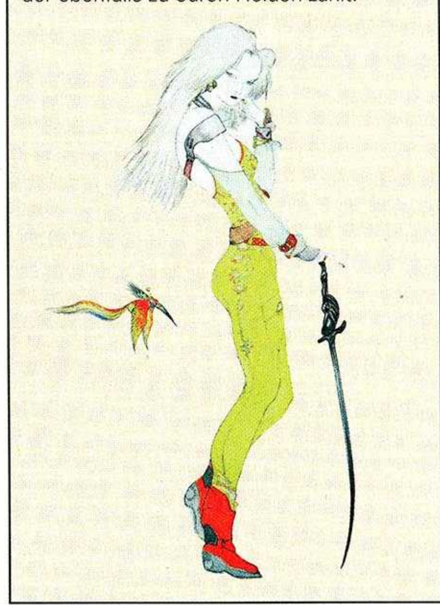
Emiko Shiratori singt das Titellied von *Final Fantasy IX*.



Carnet Till Alexandros die 17.

Beruf: Prinzessin
Geschlecht: Weiblich

Die hübsche Carnet ist die Tochter des Königs von Alexandria: Viele Leute halten sie für egoistisch, denn sie ist gelegentlich sehr zickig. Sie steht unter dem persönlichen Schutz des Ritters Adelbert Steiner, der ebenfalls zu euren Helden zählt.



Quina Quen

Beruf: Gourmet
Geschlecht: Männlich

Leckermaul Quina ist den leiblichen Genüssen verfallen, was man auch seinen körperlichen Maßen ansieht: Das ganze Abenteuer kümmert sich Quina hauptsächlich um Futternachschub, selbst im Kampf greift er mit seiner überdimensionalen Gabel an.



Salamander Coral

Beruf: Krieger
Geschlecht: Männlich

Salamander ist ein hartgesottener Krieger, der im Gespräch leicht zur Selbstbeweihräucherung neigt. Deshalb wird er von vielen Leuten gemieden. Seine Kraft und Geschicklichkeit im Umgang mit der Klinge stellt er gerne bei einer Keilerei unter Beweis.

Die Anti-Zielgruppe grüßt Euch!

Wer zum...?

Name: ....G. Heim
Nick: ....Evil Spirit Chotgor
Wohnort: ....Die dritte Vorhölle (im Semester: Bonn)
Alter: 29
Beruf: ....diplomiere gerade in Geologie und Paläontologie
Videospiel-unabhängige Hobbies: Deep Space Nine, Splatter, Skat, schreiben
Steht bei mir daheim: ..N64, GB, Game Gear, PSX, DC
Was ich mag: ....Reisen, Horror, Berge, Ratten, Cardassia, das Dominion, einen Konsolenspieler als Freund (umgekehrt hat's Frau nämlich auch nicht leicht!), Steine und Knochen
Was ich nicht mag: ....Die Föderation, Romulaner, schlampig programmierte und dahingeschluderte Spiele nach dem Motto "Das Volk wird's schon kaufen"
Größter Traum: ....Die ultimative Konsole mit den ultimativen Spielen und dem ultimativen Joypad
What's hot? ....DC - SEGA verspricht nichts, hält aber alles.
What's not? ....PS2 - Sony verspricht alles, hält aber nichts.
Auf eine einsame Insel nehme ich mit: ....Meinen Geologenhammer, einen Kasten Bier und ein Flugzeug, um am Abend zurückzufliegen.
In meinen Hosentaschen hab' ich: Kaugummi, Schlüssel, Steine
Meine Message an alle Zocker: ....Schlagt euch nicht darum, welche Konsole besser ist - Hauptsache, es gibt geniale Spiele!

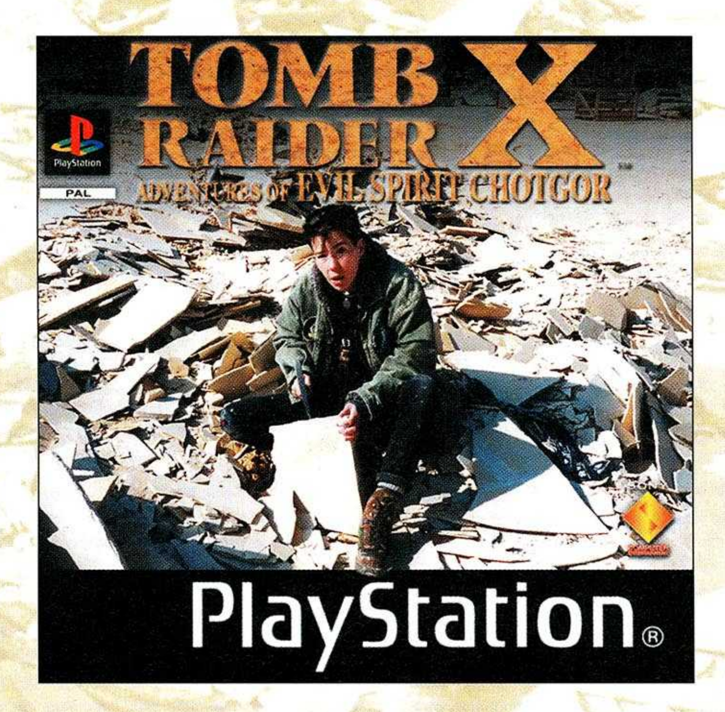
Ich will nicht lange herumreden. Ich will euch nicht vollschleimen, mich künstlich aufregen oder bizarre Bilder von einer anderen, fremdartigen Galaxie malen. Statt dessen werde ich euch ganz einfach, hier und jetzt, einen Schock versetzen. Ich hoffe, ihr sitzt gut.
Hier meldet sich jemand, der in keinster Weise der Zielgruppe dieser Zeitschrift angehört. Ja, so etwas gibt es wirklich. Und ich kann - im Vergleich zum lächerlichen 5%igen Anteil der weiblichen Spieler - tatsächlich noch einen draufsetzen! Ich gehöre nämlich nicht nur nicht zu dieser geringen Zielgruppe - ich bin die Personifizierung der Anti-Zielgruppe schlechthin!
Ich bin nämlich nicht nur weiblich (Schock!), sondern auch noch 29 Jahre alt (und damit quasi vergreist? Oh Schreck!) und auch noch diplomierende Geologin und Paläontologin und damit quasi intellektuell (der blanke Horror!!)! Wenn das mal nicht drei Zielgruppen-Verfehlungen auf einmal sind!!!

Der weibliche Turok?

Und - ich weiß, ihr könnt es gar nicht glauben, dass eine derartig widerwärtige und unkonsolistische Kombination auch noch steigerungsfähig ist - ich kann noch einen draufsetzen! Meine widernatürliche und artfremde Karriere startete vor 17 Jahren mit einem C64, um nahtlos über Mega Drive und Playstation zum heutigen Stand von N64, PSX und Dreamcast überzugehen (diverse Handhelds einmal außer Acht gelassen).
Ich weiß, es steht mir eigentlich genetisch gar nicht zu, derartige Heiligtümer und Fetische auch nur zu berühren, aber genau darum tue ich es mit einem Fanatismus, der manch pickeligen und pubertierenden Jungen vor Neid erblassen ließe. Ja, ich glaube, ich setze noch einen drauf. Wenn schon einmal euer Weltbild ein wenig erschüttert wird, dann soll es wenigstens mit einem Erdbeben Stufe 9.6 geschehen. Also: Hinsetzen! Ich bin immer noch steigerungsfähig!

Lieber Blut statt Blumen

Mit großem Bedauern muss ich verkünden, dass ich mich vor "Barbie geht shoppen", "Reiterstall IV" , pinkfarbenen Spielen mit knuddeligen Bären, lustigen hüpfenden Tierchen und putzigen wuscheligen und dudeligen Leveln ekele. Auch finde ich jumpiges und runiges Herumgehüpfe mehr als belanglos und deswegen verließ ich vor langer Zeit diese auf meine Minderheit zugeschneiderten Reviere, die ich eigentlich nie gestreift hatte, und wagte es, mich in hochkomplexe und gar nicht zielgruppengerechte Produkte einzuarbeiten und dort auch noch - der Horror kennt kein Ende mehr! - gut zu werden!
In Tränen aufgelöste und zitternde, ihrer Ehre und dem angeborenen Gefühl der vermeintlichen Überlegenheit beraubte Männer können ein Lied davon singen ... das heißt, sie könnten! Wenn sie nicht zuvor zu Kanonenfutter verarbeitet und platzend und blutend aus der Arena geschickt worden wären.
Ihr aufgeblähtes männliches Ego konnte mit einem gezielten Inflator-Schuss zum Platzen



gebracht werden. Habe ich bei der Gelegenheit eigentlich schon erwähnt, dass ich - und ihr könnt schreien, Euch vor Protest die Haare raufen und in Ekel und Widerwillen erstarren - der einzig wahre Turok bin? Nicht? Nun, dann wisst ihr es jetzt. Mein zweites X-Chromosom hindert mich in keinster Weise daran, mir dieses Recht einfach zu nehmen.

Genre Impossible?

Um dem Fass den Boden auszuschlagen: Neben Shootern und Racern wage ich es auch, exzessiv dem Beat'em-Up zu frönen, von dem es ja ganz gerne heißt, dass Frauen dieses Genre nur deshalb spielen, weil man durch wildes und unkoordiniertes Tastendrücken auch zum Ziel kommt.
Das mag sein (und trifft auch gleichermaßen auf männliche Kollegen zu), doch wer mir dieses unterstellt, der sollte sich hüten, meinen Ring zu betreten. Da das Konsolenspielen mein größtes Hobby ist und durchaus 15, 16-Stunden-Sessions - in denen ich mich vor allem gegen Angehörige eurer Zielgruppe durchsetzen muss - keine Seltenheit sind, war ich gezwungen, gegen meine Natur zu verstoßen und logisch und systematisch vorzugehen, um mir in unseren liebsten Beat'em-Ups meine privaten Kämpfer zu züchten.
Und wenn auch nur irgendjemand glaubt, dass ich damit aufhöre, bevor ich nicht den letzten Move und die letzte Combo beherrsche, der sollte besser mit fetten Klempnern Münzen sammeln gehen!

Ich habe fertig!

So, ich denke, ich habe euer Weltbild für heute genug erschüttert. Ich hoffe, ihr könnt mit diesem Schock eure Konsolen überhaupt noch ansehen – schliesslich sind sie für euch nun sicherlich für immer besudelt und entehrt, weil entgegen jedwelcher Vorstellung auch Frauen Freude an blutigem Gemetzel und filigraner Technik finden können.
Falls nicht, so habe ich eine prima Alternative für euch: schenkt eure Konsolen eurer Freundin und lernt kochen, damit ihr sie, wenn sie - nach einer mehrstündigen exzessiven Session - hungrig das Joypad aus der Hand legt, liebevoll umsorgen und verwöhnen könnt. Auch wird sie es gerne sehen, wenn ihr ihr, während sie angestrengt darum kämpft, neue Strecken oder Waffen freizuschalten, ein frisches Bier aus dem Keller holt und ihr zur Erfrischung reicht. Ich verspreche euch, dann habt ihr ein Betätigungsfeld gefunden, das sie euch sicherlich nicht streitig machen wird!
Es tut mir sehr leid, dass ich die Redaktion dieser Zeitschrift lahmgelegt habe, auch bedauere ich sehr, dass ich das auf diesen Seiten gerne vorherrschende lustvolle Dauersabbern möglicherweise durch meine (Anm. d. Red.: Achtung, wirklich schwieriges Wort!) entromantisierende Darstellung zum Erliegen gebracht habe. Ich weiß ja, Männer sind ja so sensibel und empfindlich. Da kann eine solch filigrane Psyche schon mal einen Schaden erleiden. Ich hoffe, er ist nicht bleibend und dauerhaft!
Falls sich ein pubertierender Leser dieser Zeilen gehalten fühlt, aufgrund eines möglicherweise vorhandenen Hormonstaus seine verletzte vermeintliche Ehre verteidigen zu müssen, so möchte ich - was sicherlich zu großem ungläubigen Bedauern führen wird - verkünden, dass ich mehr als genug optimales, bereitwilliges Kanonenfutter in meinem Bekanntenkreis habe, so dass ich für weiteres keine Verwendung mehr habe. Fragt meine fröhlich blutenden Multiplayer-Mitstreiter...

Mit den besten Grüßen aus einer fremdartigen, bizarren und gar nicht mal so andersartigen Welt und den besten Wünschen für eine gute und baldige Genesung,

eine Spielerin.

Der größte Feind des Spielers - die hinterhältige Sehnenscheidenentzündung - kennt kein Erbarmen und schert sich einen Dreck um Geschlechterrollen.

Ihr bei uns

Wir brauchen frisches Blut!

Und damit meinen wir nicht etwa das Aussaugen hübscher Mädels bei Mondschein, sondern vielmehr Gast-Autoren für unsere monatliche "Leser schreiben für Leser"-Rubrik. Wenn ihr also auch einmal ein paar Tage in der chaotischen fun-Redaktion verbringen möchtet, euch gut ausdrücken könnt und vielleicht sogar schon ein originelles Thema im Hinterkopf habt – dann schreibt uns! Egal ob per e-Mail oder mit der guten, alten Post – wir freuen uns über jede Einsendung.
Und bloß keine Scheu – wir beißen schließlich nicht ... jedenfalls nicht fest!

Bewerbung erwünscht!
Wenn auch Ihr mal einen Tag in der fun-redaktion verbringen wollt, dann schreibt an:

Redaktion ***fun generation***
Leser schreiben für Leser
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



oder nehmt den elektronischen Weg mit:
leserbriefe@fungeneration.com

Daniel, EM und Hilfsmittel...

Die Irrwege der fun-Redaktion, Folge 2: Nachdem sich die deutschen Mannen mit ihrer ebenso eigenwillig wie komischen Interpretation des "deutschen Fussballs" selbst mit der roten Karte vom Platz geschickt haben, trifft die immer-auf-alles-gefasste fun-Redaktion ein weiterer Schicksalsschlag: Kollege Daniel streicht die Redakteurs-Segel, legt den Korrektur-Griffel hin und wirft das Joypad ins Korn. Wirklich schade – wir hatten den trinkfesten Hofer doch gerade so richtig liebgewonnen ... und waren sogar kurz davor, ihm einen richtigen Schreibtisch zu kaufen! Mit einer Träne im Knopfloch sagen wir Daniel nun also "Goodbye!" – die Hilfsmittel (die wir auf vielfachen Wunsch der Leserschaft mit dieser Ausgabe wieder einführen) werden ohne deine Hilfe sicher nie mehr so wie früher sein...
Die verbliebene fun-Mannschaft hütet auf alle Fälle weiter die Redaktionshallen und wünscht euch viel Spass beim Lesen! *(sk)*

Falls ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden möchtet, erreicht ihr uns per e-Mail

leserbriefe@fungeneration.com

oder unter der Adresse:
fun generation
Leserbriefe
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.

Frauenfreundschaft

> An die nicht-sexistische ***fun***-Redaktion! Nachdem euer Mag den Weg in unseren dunklen und unterirdischen Zufluchtsort gefunden hat, sehen wir uns gezwungen, unsere jahrelange erfolgreiche Tarnung für einen Moment zu lüften, um an die Öffentlichkeit zu treten und zu beweisen: Es gibt uns wirklich!<

< Ah ja, und deswegen hört ihr auch auf die typisch-weiblichen Namen Zisus und Mex... ;) >

> Da wir den IQ von Neandertalern kennen und dieser zusammengenommen nicht den einer leeren Milchflasche übersteigt, wollen wir euch euren Horizont "den weiblichen Zocker" betreffend etwas auf die Sprünge helfen. Wir sind nämlich nicht nur zwei vollbusige Schönheiten *zwinker* <

< Na so ein Zufall! Nachdem Kollege Daniel den Redakteurs-Dienst quittiert hat und mit seinem Einweg-Renault fröhlich quietschend in den Sonnenuntergang gefahren ist, besteht das fun-Team ebenfalls aus zwei Mit-Gliedern... *zwinker* >

> sondern auch Anhänger der Spielerinnen-Gemeinschaft: Es begann alles im Jahre 1989. Nachdem der eiserne Vorhang gen Westen geöffnet wurde, mußten wir nach und nach mit ansehen, wie unser idyllisches und erlebnisreiches Leben in der Provinz zerstört wurde. Gebeutelt von der Langeweile und dem Kommerz, betraten wir auf der Suche nach einem neuen Lebensinhalt und mit den ersten DM (in elterlichen Taschen) einen westlichen Spielwarenladen. Dort erblickten wir voller Ehrfurcht ein Atari 2600! Aus uns damals noch unerfindlichen Gründen fühlten wir uns wie magisch zu diesem unbekannten Etwas hingezogen. Von da an hatte unser Leben wieder einen neuen Sinn. Wir mußten ihn nur unseren Eltern begreiflich machen! Schließlich, nach einigen Wochen mühevoller Arbeit, gekennzeichnet durch unzählige vergossene Liter Tränenflüssigkeit, Verweigerungen und Drohungen wie nie wieder etwas zu essen geschweige denn je wieder ein Wort mit ihnen zu reden, erbarmten sich unsere Eltern und erfüllten uns unseren größten Wunsch. Zu ihrem Glück wußten sie damals nicht, daß sie damit den Grundstein für unsere Spielsucht und damit den sich von nun an stetig verringernden Kontakt zu ihren Kindern sowie die anhaltenden roten Zahlen auf ihrem Konto gelegt hatten... <

< Hach, das traditionelle Eltern-Überreden vor dem Spielekauf ... da werden Erinnerungen wach! >

> So begann unsere Zocker-Karriere. Was nun folgt, ist dem Leben eines männlichen Zockers nicht unähnlich: Es folgten in stetigem Wechsel durchzockte Nächte und neue Spiele bzw. später neue Plattformen und weitere Spiele.
Da man verschiedene Spiele auch zu zweit spielen konnte und wir nicht immer nur zusammen spielen wollten, begingen wir den folgenschweren Fehler und baten männliche Mitmenschen um Hilfe. Das Endresultat dieser "Zweckgemeinschaft" war, daß wir uns angewiedert von diesen sexistischen Möchtegernen abwandten und uns, um ungestört spielen zu können zurückziehen, ja regelrecht untertauchen mußten! <

< An dieser Stelle sollten sich so ziemlich alle männlichen Spieler angesprochen fühlen... Wer hat nie eine der wenigen weiblichen Zockerinnen durch typisch-maskulines Imponiergehabe schon im Vorfeld vergrault – oder ist in leises Kichern ausgebrochen, sobald *Street Fighter*-Recke Ken seinen Kampfstil plötzlich nach den Eingaben rot-lackierter Fingernägel richten musste? Den Schuh müssen wir uns wohl alle anziehen ... der, der ohne Sünde ist, werfe das erste Pad! >

> Leider verlief die Entwicklung der Situation seitdem teilweise eher rück- als fortschrittig und so sahen wir – bis jetzt – keinerlei Veranlassung, von unserer Existenz zu berichten. Nach zahlreichen ignorierten Aufrufen diverser anderer Mags ist nun der richtige Zeitpunkt gekommen! <

< Wir sind ja schliesslich auch nicht nur "irgendein Mag" ... wir sind bekanntermassen die frauenfreundlichste Generation, seit es fun gibt! >

> Wir können nicht für Uta bzw. andere weibliche Anhänger der Spielegemeinschaft sprechen, aber (zumindest) wir sind echt – es besteht die Möglichkeit, uns anzufassen ... aber der letzte, der das versuchte, legte einen unfreiwilligen zweiwöchentlichen Zwischenstop im Krankenhaus ein *zwinker* <

< Aha, daher kam also Daniels Gips! Und uns hat er erzählt, er wär beim nächtlichen Ausflug mit Gärtner Gerhardt von der Liebesschaukel gefallen... >

> Da wir gerade beim Aufräumen von Vorurteilen sind, möchten wir festhalten, dass wir sehr wohl gut spielen können. Bemerkungen dahingehend, wir könnten ebenso "gut" spielen wie rückwärts einparken, schreiben wir eurem niedrigen IQ bzw. der fehlenden Erfahrung eurerseits mit weiblichen Zockern zu. >

< ... oder gänzlich fehlender Erfahrung mit jeglichen Exemplaren weiblicher Natur ... >

> Danachgehend müsste es also sehr viele geknickte männliche Egos da draussen geben! Zu eurer Frage nach den Paarungsritualen: Wie wäre es mit einem Wettbewerb über die originellsten und besten Balzrufe bzw. Ritualtänze? Ideen und Ausführungen (selbstverständlich mit extra Foto von männlichen Exemplaren, die noch nicht die sog. "Tropfenform" erreicht haben) bitte an euch. Ihr veröffentlicht dann die besten, und die Sieger erhalten ein Treffen mit einem weiblichen Zocker. <

< Mhmm... gute Idee – Simon und Daniel haben sich nach Besuch des Würzburger Weinfestes (und ausgiebigem Genuss eines hierzulande als "Hemmungskiller" bekannten Getränks) spontan dazu bereit erklärt, den Anfang zu machen! Wie ihr auf dem miserablen Schnappschuss erkennen könnt, ist das blondgelockte Exemplar offenbar stark "rollig" und versucht das zurückhaltende Jungtier unter ihm durch aufgeregtes Balzverhalten zu beeindrucken. Dieses wirkt anfangs zwar noch recht scheu, deutet seinem Gegenüber mit dem gierigen Blick allerdings auch gleichzeitig seine stark ausgeprägte Libido an. Über das, was nach der Aufnahme dieses Fotos geschah, hüllen wir jedoch gnädig den dunklen Mantel des Schweigens... >

> Na, wär das was? An dieser Stelle möchten wir noch einen Dank an Sven Mittag aussprechen, für seinen kleinen Einblick in das Leben des homo ludens (wir fühlten uns an den seitlichen Hang-Nager (Robert?) erinnert). Vielen Dank! <

Dieser Schnappschuss ist euch diesen Monat leider entgangen – *Perfect Dark* ist schuld! Da wir euch Pierce "Asi" Brosnan allerdings nicht vorenthalten wollen, gibt's den krönenden Abschluss unserer "Ego-Shooter-Referenz"-Bilderserie eben in den Leserbriefen...

> So das war's erstmal von uns. Wir hoffen, der kleine Exkurs in unsere Welt hat euch gefallen, und ihr seht diesen Brief mit einem kleinen Augenzwinkern.
Ach so – eins zum Schluss: Ein männlicher Mitbürger hat uns genötigt, die Frage zu stellen, ob irgendwann *Namco Museum* für's N64 auch als PAL-Version rauskommt? <
< Fragen männlicher Leser beantworten wir aus Prinzip nicht! :) >

E3-Errata

> Hallo **fg**!
In euer letzten fun hattet ihr eine Release-Liste, in der drinstand, dass *Zelda* für den Dreamcast erscheint. Stimmt das oder ist das ein Fehler? Außerdem kommen manche Spiele offensichtlich doppelt raus, z.B. *Aerowings 2* und *Aerowings II*.
Das mit *Zelda* kann ich nicht glauben. Es wäre nett wenn ihr mir antwortet!
Ciao <
6379213@gmx.de
< Oops! Da hat der aufmerksame 6379213 leider völlig Recht – in unsere E3-Releaseliste haben sich tatsächlich ein paar gemeine Fehlerteufel eingeschlichen. Dafür möchten wir uns – ehrlich wie wir nunmal sind – in aller Form bei allen Lesern entschuldigen ... und ein weiteres ernst gemeintes "Sorry" an all die Dreamcast-Händler da draussen schicken, die nach dem Erscheinen der fun-Ausgabe von panischen *Zelda*-Vorbestellungen heimgesucht worden sind! >



Das letzte gemeinsame Foto von Simon und Daniel ... waren sie nicht wie füreinander bestimmt? Jetzt bekommt Simon wohl nie seine zwei Salate von Joeys fettigem Pizza-Service, die er bei internen Redaktions-Wetten ehrlich gewonnen hatte!

Sony = Böse?

> Hi, **fun**-maker!
Die letzte Ausgabe der **fungeneration** hat mich doch gereizt, euch als Zockeropa (bin 48) mal zu schreiben!
Ich würde sagen, euer über mehrere Hefte gehender PlayStation2-Hype war ja wohl ein voller Griff in die Kloschüssel (bwuahaha!) - nicht genug damit, dass die "sagenhafte Power" der "CopyStation2" ja wohl voll daneben geht - nun wird sich Sony die Millionen, die sie beim Japanlaunch vergeigt haben, wohl auch noch von den geilen Raubkopierern zurückholen!
Die CopyStation2 wird im Oktober beim Deutschlandstart 799.-bis 899.-DM kosten! Ohne Speicherkarte übrigens (he,he!), die dürft ihr dann für 80.-DM nachkaufen! Na, freut ihr euch schon???
Da wird seid dem Erscheinen des Dreamcasts eine Spitzentechnik auf Teufelkommraus totgequatscht, getreu dem Motto: "Was nicht sein darf, kann nicht sein!" ... aber Pustekuchen! Sega hat euch CopyStation-Fanatikern einen Strich durch die Rechnung gemacht!
Der Run von Spielen auf den Dreamcast war noch nie so groß wie jetzt ... ach Leute, wenn Bleemcast erst mal im Sommer kommt, dann könnt ihr mal sehen, wie gut CopyStation-Spiele aussehen können, gell? Tja Leute, man soll eben nicht zu tief in die Schüssel greifen, man weiß nie was nachher wirklich dabei rauskommt...
Ich finde, Qualität sollte überzeugen und nicht ein bescheuerter Fanatismus, der durch nichts gerechtfertigt worden ist. Das der Dreamcast keine Wunderkonsole ist, war ja wohl jedem klar, aber die Qualität ist absolut einmalig. Erweiterbar mit DVD, Zip-Laufwerk, Maus uvm. - Zocker dieser Welt, was wollt ihr mehr? <
michael.wardatzky1@de.dreamcast.com
< Aufhören! Wir geben uns geschlagen! Es ist wahr ... es ist ja so wahr! Jedes Videospiel-Magazin weiss schon lange darüber Bescheid, aber keiner hat sich bisher getraut, die Wahrheit offen auszusprechen .. äh – zuschreiben!
Denn in Wirklichkeit ist Ken Kutaragi ein dämonischer Abgesandter, der mit seinem Teufelswerk namens "PlayStation" die friedvolle Spielerschaft zu versklaven versucht! Dabei ist es doch so offensichtlich: Nehmt nur die einzelnen Buchstaben des Namens "PlayStation", stellt die Buchstaben um, fügt ein H, zwei E, ein S und ein R dazu und ihr erhaltet die Botschaft "Toni hates players". Wer dieser mysteriöse Toni ist? Keine Ahnung – aber auf jeden Fall hasst er uns Spieler!
Haben wir schon erzählt, dass alle Sony-PR-Sprecher nachts mit dunklen PlayStation-Kutten durch die Strassen huschen und kleine Kinder fressen? Nein? Naja, eigentlich auch egal - aber denk immer daran: Wenn du es am wenigsten erwartest, stehen sie plötzlich direkt vor deinem Fenster ... und dann ... hast du jemals *Scream* gesehen?
Und erst das teuflische Mastermind Bill Gates mit seiner Microsoft-Sekte! Schau dir nur den Firmennamen einmal genauer an: "M-i-c-r-o-s-o-f-t" – 9 Buchstaben ... geteilt durch 3 ist das Ergebnis wieder 3!!! Jetzt haben wir also dreimal die 9 - schreib das mal auf ein Blatt und dreh es um... heraus kommt "666"!
Verdächtig, nicht wahr?
Jetzt aber mal im Ernst: Hallo McFly, jemand zu Hause? Wir sind weder für Sony, noch gegen Dreamcast, mittig Nintendo oder von Kopf bis Fuß auf Microsoft eingestellt – wir sind ein M-u-l-t-i-f-o-r-m-a-t-m-a-g-a-z-i-n! Und in diesem Sinne ist es uns auch völlig egal, welches Spiel wir auf welcher Plattform zocken – Hauptsache, das Teil macht Spaß!
Aber leider hat sich bei einigen wohl mittlerweile die Meinung eingestellt, Sony sei die "dunkle Seite der Macht" ... zumindest solange, bis irgendein anderer Major seine von Luzifer persönlich geleiteten Griffel nach dem unschuldigen Massenmarkt ausstreckt!
Leute, es geht doch um Spiele und nicht um Konsolen – N64, Dreamcast, PlayStation & Co. sind in Punkto Preis ja nun wirklich nicht gerade mit Sportwagen zu vergleichen, was soll also dieser "Mein-System-ist-besser-als-deins"-Quatsch? Zockt, habt Spass an eurem Hobby – und vor allen: Lasst den anderen auch den Spass! >

Hilfsmittel

Hilfsmittel dieser Ausgabe: ca. 150 e-Mails, Duo HU-LS & HO-PP, "Feng Shui"-Wünschelruten-Mann, Wasseradern unter Simons Stuhl, PIII600-Rechenknecht, unzählige Schweissflecken, Schimmelwuchs M.a.n.f.r.e.d., Grillpartys, DVD-Abende, Weinfeste, Daniels wasserlöslicher Papp-Renault, das Kompetenz-O-Meter, das Verplan-O-Meter und jede Menge Abschiedsfeiern. Unter unserem Himmel #2.

Urlauber des Monats: Daniel Johannes

Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short Mail - Short

Ich glaube, eure e-Mail-Adresse wird missbraucht, damit die abgedruckten Leser bekannt werden!
e-Mail-Adresse ist der Redaktion bekannt

Denken eure Leser etwa, dass es sich bei der **fungeneration** um ein Witzblatt handelt, nur weil "**fun**" draufsteht?
tc2099@gmx.net

Weißt-Du,wie-anstrengend-es-sein-kann,mit-einer-Tastatur-zu-schreiben, bei-der-die-Leertaste-verklebt-ist???
Amily19@aol.com

Simon, wie ist denn das Durchschnittsalter in der Redaktion? Ihr seid doch auch nicht mehr die Jüngsten, oder?
Y2Kcel@gmx.de
(Anm. d. Red.: Naja ... Simon und Daniel sind noch knackige 21, Robert dagegen ist ... äh ... sagen wir mal, er hat den Zenith seiner Männlichkeit überschritten und bewegt sich unaufhaltsam Richtung Altersheim...)

Bitte, Ihr müsst meine Nummer veröffentlichen, damit mir weibliche Leserinnen schreiben!
(Anm. d. Red.: Wir übernehmen keine Verantwortung... *grins*)
0173-6352658 per D2-Mail

Ich bin Gott, also gebt mir eure ganzen Videospiele!
0173-7575846 per Prophezeiung

Als Schlusswort muss ich sagen, dass die aktuelle Ausgabe mir die Lust am Spielen (an mir selbst) wiedergebracht hat...
e-Mail-Adresse auf Anfrage

Was tut ein Mädel, wenn ein chauvinistischer **fun**-Schreiberling vor ihr wie wild im Zickzackkurs rumrennt? Weiterschiessen!
manuela.lamprecht1@de.dreamcast.com

text text text text text text text text text! (Komm ich jetzt in die short mails? Wenn ja, nicht meinen text kürzen!)
0177-4595185 per SMS-Mail



Colin McRae Rally 2.0

Cheat-Passwörter

Die folgenden Passwörter werden allesamt als Fahrernamen ein. Habt Ihr das Codewort korrekt eingegeben springt das Spiel wieder zurück zum Auswahl-Menü.

Passwort und Wirkung

"HELLOCLEVELAND"
Alle Strecken anwählbar

"ONECAREFULOWNER"
Alle Autos verfügbar

"OFFROAD"
Lancer Offroad freigeschaltet

"JIMMYSCAR"
Sierra Cosworth freigeschaltet

"COOLESTCAR"
Ford Puma freigeschaltet

"JOBINITALY"
Mini Cooper freigeschaltet

"RORRIMSKCART"
Gespiegelte Strecken

"GREATBALLSOF"
Im Arcade-Mode schiesst Ihr mit der Handbremse Feuerbälle ab

"RUBBERTREES"
Gummiartiges Abprallen von Hindernissen

"EASYROLLER"
Monstertruck-Reifen
(Nur im Time-Trial-Modus aktiv)

"MOONLANDER"
Gerine Erdanziehugskraft

"NEURALNIGHTMARE"
Sehr agressive Computergegner.
(Nur imArcade-Modus aktiv.)

"ROCKETFUEL"
Turbo-Modus: Die Autos sind extrem schnell.

"PRUNEJUICE"
Das Spiel läuft schneller ab.

Colony Wars: Red Sun

Geht zur "Home Station", dem Menü nachdem Ihr ein neues Spiel gestartet habt und gebt R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select ein. Am unteren Bildschirrand erscheint nun ein weiterer Menüpunkt "Cheats". Klickt Ihr diese Auswahl an, erscheint ein weiteres Menü, wo die folgenden Passwörter eingegeben werden können.

Passwort und Wirkung

"Greyam Beard"
Alle Raumschiffe

"Armoury"
Alle Waffen

"Big Daddy"
Alle Waffen werden auf Euer Schiff geladen

"Jalferezi"
Unendlich Afterburner

"Awrate"
Nicht zerstörbare Hülle und Schutzschild

"Sly n Devious"
Unendlich Munition

"ROCKWROK"
Waffen überhitzen nicht

"Quickie"
Aktuelle Mission wird erfolgreich beendet

"Move House"
Anderen Hub wählen

"All Cheat Off"
Alle Cheats deaktivieren



Street Sk8ter 2

Alle Kurse

Gebt direkt im Hauptmenü ←, →, ←, →, ◉, ◉, ▣, R1, ▣ ein. Ein kurzer Sound bestätigt die korrekte Eingabe. Ihr könnt nun alle Strecken nach Lust und Laune anwählen.

Alle Skateboards

Wieder im Titelbildschirm gebt Ihr ◉, ◉, ▣, ◉, ▣, ▣, ◉, R1 ein, um sämtliche im Spiel vorhandenen Boards freizuschalten.

Alle Skater

Um jede Menge geheime Skater zu aktivieren, tippt ihr im Hauptmenü ←, ←, ◉, ◉, L2, ▣, R2 ein. Im Auswahlbildschirm stehen nun die neuen Skater bereit.

Maximale Attribute

Um die Werte eines jeden Skaters auf das Maximum zu schrauben, tippt Ihr im Hauptmenü L1, ▣, ←, ←, R2, ←, R1 ein. Jeder der Fahrer ist nun ein Top-Skater mit spitzen Werten.

Movie-Modus

Diesen Modus schaltet Ihr frei, indem Ihr im Titelbild R2, R2, L1, L2, R1, R1, R1 eingebt. Ihr könnt jetzt im Options-Menü den Punkt "Movies" anwählen. Dort schaut Ihr Euch nach Herzenslust ein im Spiel vorkommendes Video an.



NHL Rock the Rink

Reapers Team freischalten

Um dieses versteckte Team freizuschalten, müsst Ihr den "King of the Rink"-Modus gewinnen. Ihr wählt die Mannschaft wie gewohnt aus dem Standard-Auswahlmenü. Diese Mannschaft ist mit dem NHL-Team vergleichbar – beide sind stark!

NHL Elite Team

Eine Mannschaft der Spitzenklasse gesellt sich zum Kader, wenn Ihr insgesamt 500 Tore geschossen habt. Ist dieses Soll erfüllt, habt Ihr eines der besten Teams des Spiels freigeschaltet! Es dauert allerdings ein wenig, bis Ihr diese Leistung erreicht.

Unendlich Turbos

Um an einen unendlichen Vorrat Turbos zu gelangen, gewinnt einfach mit einem selbst erstellten Team die NHL-Challenge. Ihr erhaltet dann die Option, dieses Feature ein- und auszuschalten.

Doppelte Spielgeschwindigkeit

Nicht für schwache Nerven: Gewinnt den "King of the Rink"-Modus viermal hintereinander, um die Spielgeschwindigkeit glatt zu verdoppeln! Die Figuren rasen dann mit enormen Tempo über die Eisfläche – Viel Glück!

Gekido – Urban Fighters

Akujin freischalten

Beendet den "Urban Fighters"-Modus mit irgendeinem Charakter auf dem harten Schwierigkeitsgrad. Akujin ist jetzt verfügbar.

Gorilla freischalten

Beendet den "Urban Fighters"-Modus mit Travis oder Michelle, um den mächtigen Gorilla in Eure Kampftruppe aufzunehmen.

Kobuchi freischalten

Beendet den "Urban Fighters"-Modus mit Tetsuo oder Ushi, um den Kämpfer Kobuchi freizuschalten.

Silent Bomber

Advanced-Modus

Wenn Ihr "Silent Bomber" einmal komplett durchgespielt habt, ist jeder Level frei wählbar. Ihr könnt so in den bereits geschafften Spielstufen zurückgehen, um evtl. vergessene Objekte jetzt aufzusammeln!



MediEvil 2

Master-Cheat

Pausiert ein laufendes Spiel und haltet L2 gedrückt. Tippt nun schnell △, ◯, △, ◯, △, ←, ◯, ↑, ↓, →, ◯, ←, ←, △, →, ◯, ←, ←, △, ◯, ↓, ◯, ◯, → ein. Im Pausen-Menü erscheint ein weiterer Punkt mit dem Namen Cheats: Hier überspringt Ihr Level, schaltet alle Waffen frei oder macht Euch unverwundbar.



Road Rash 64

Alle Bikes und Strecken

Tippt im Hauptmenü C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z ein. Ein kurzer Sound bestätigt Euch die richtige Eingabe.

Alle Waffen

Gebt Im Titelbildschirm C↑, C↑, C↑, C↑, C↓, L, C←, Z ein, um ein ganzes Aresnal an neuen Waffen zu erhalten. Ein kurzer Ton bestätigt auch hier die richtige Eingabe.

Rennbuggys

Wenn Ihr im Hauptmenü C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L, C←, eingebt, rast Ihr mit kleinien Scootern über die Pisten. Bonus bikes

Bonus-Bikes

Schafft Ihr alle Rennen im Big-Game-Modus zu gewinnen, schaltet Ihr damit zwei Motorräder frei die über 400 Km/h schnell sind. Quick start

Über die Strecke laufen

Seid Ihr von Eurem Bike gefallen, haltet einfach L gedrückt um mit Eurem Fahrer durch die Pampa zu latschen. TITEL / NINTENDO 64



Star Craft 64

"Gott"-Modus

Spielt "Star Craft 64" solange bis Ihr zur dirtten Episode (Protoss) gelangt. Beendet Ihr die letzte Runde dieser Episode erfolgreich erhaltet Ihr den Spezial-Gott-Modus.



Int. Track& Field 2000

Stabhochsprung freischalten

Gebt "L.A." als Spielernamen beim Champion-Ship Modus ein. Ihr hört einen Sound, der die korrekte Eingabe bestätigt. Jetzt könnt Ihr die sonst nicht anwählbare Disziplin spielen.

Weitere Extra-Disziplinen

Tippt Ihr "Montreal" beim Championship-Modus als Spielernamen ein, hört Ihr einen Sound, der bestätigt das Ihr jetzt weitere Events wie z. B. das Gewichtheben spielen könnt.



Chu Chu Rocket

Chaos als Spielfigur

Beendet Ihr die 25 Level des Challenge-Modes erfolgreich, werdet Ihr mit einer neuen Spielfigur belohnt: Ab sofort rennt der putzige Chaos anstatt der kleine Maus durch die Gänge.

Angels als Spielfigur

Schafft Ihr alle 25 Level des Mania-Modus erfolgreich zu überstehen, könnt Ihr mit Angels aus dem Spiel "Nights" gegen die Käse fressenden Konkurrenz antreten.

Gegner verwirren

Drückt L oder R während eins Battle-Spiels um Euren Gegner zu betäuben.

Bilder aus dem Internet speichern

Ihr könnt kleine Bilder sogar auf Euer VMU speichern, indem Ihr den Cursor über ein Bild bewegt und dann X+A gleichzeitig drückt.



Samba de Amigo

Tequila, Love Lease und Soul Bossa Nova Songs

Beendet Ihr im Challenge-Modus den Anfänger Kurs "Maracas" erfolgreich, werden zur Belohnnung die oben aufgelisteten Songs freigeschaltet.

Inoki-Song

Spielt Ihr den zweiten Maracas-Kurs durch, wird dieser witzige Song freigeschaltet.

Samba de Amigo-Song

Schafft Ihr gar den Maracas
Successfully complete the MaracasExperten-Kurs werdet Ihr mit dem spritzigen Samba de Amigo-Song belohnt.



Space Channel 5

Veränderter Spielablauf

Habt Ihr das Spiel einmal komplett durchgespielt, ladet einfach den letzten Spielstand und beginnt ein neues Abenteuer. Ihr werdet jetzt mit anderen Gegnerstrukturen und Routen aufs neue herausgefordert.

Fiery Ulala freischalten

Der Name hört sich irgendwie komisch an, aber egal. Wollt Ihr mit diesem abgedrehten Charakter über die Piste laufen müsst Ihr einen Endwertung von 95% oder höher erreichen. Dies zu schaffen erfordert viel Geduld und Konzentration.



V Rally 2 - Expert Edition

Alle Autos und Strecken

Geht in den "Fortschritte-Bildschirm" (dort wo Eure Erfolge und Pokale angezeigt werden). Und tippt L, R, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A, Start ein. Nun sind alle Autos, sogar die geheimen Extra-Wagen und Strecken verfügbar.





MDK 2

Kurt trägt nur Boxershorts

Haltet im Hauptmenü L + R gedrückt und tippt dann X, X, Y, X ein.

Verrückte Kamera

Pausiert das Spiel haltet L+R gedrückt und tippt nun A,B, A, B ein.

Zeitlupen-Modus

Spielt Ihr mit Max, steht Euch dieses Feature zur Verfügung, wenn Ihr während eines Spiels R gedrückt haltet und dann ↑, ↑, ↑, ↑ drückt.

Furz-Geräusche

Dieser Cheat funktioniert nur mit Dr. Hawkins. Drückt während des Spielens gleichzeitig L + R + ← + A um ein komisches Geräusch erklingen zu lassen.

Soundtrack anhören

Legt die Spiele-Cd einfach in Euren Cd-Player und spielt ein beliebiges Lied ab.

Versteckte Zeichnungen und Sounds

Sofern Ihr einen PC besitzt, legt die Dreamcast-GD-Rom in Euer Laufwerk und öffnet den "mdk2"-Ordern. Hier findet Ihr allemöglichen Sounds, MP3-Dateien sowie Zeichnungen.

GAME BOY COLOR

Donkey Kong Land 2

40 Banana-Münzen

Haltet im Spielauswahlmenü ← oder → gedrückt (je nachdem welchen Modus ihr spielen wollt) und tippt dann B, B, A, A ein. Ein kurzer Sound bestätigt die geglückte Eingabe.

47 Krem-Münzen

Geht in Spielauswahlbildschirm und markiert die "Spiel-Speichern"-Option. Drückt jetzt B, A, B, A, B, A, B, A ihr hört jetzt einen Sound.



Grind Session

Alle Tricks freigeschaltet

Pausiert Euer laufendes Spiel und gebt ↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ein um alle Eure Tricks freizuschalten. Die erfolgreiche Eingabe wird mit einem kurzen Jingle bestätigt.

Eagle One Harrier Attack

Auch in diesem aufregenden Harrierspiel haben sich ein paar Cheats versteckt:

Levelanwahl

Pausiert das Spiel und tippt nun R1, L1, R2, L2, Start ein. Jetzt könnt Ihr aus einem Menü ein beliebiges Level anwählen.

Unverwundbarkeit

Gebt während das Spiel pausiert ist R1, L1, R2, L2, L1 ein. Jetzt ist Euer teures Kampfgefährt nicht mehr klein zu kriegen.

Unendlich Munition

Schaltet "Eagel One: Harrier Attack" in den Pausen-Modus und tippt nun schnell und flüssig R1, L1, R2, L2, R1 ein, um den Jet mit mächtig viel Munition auszustatten.



Jackie Chan's Stuntmaster

Spezialangriffe

Master-Schlag

Haltet □ gedrückt und lasst nach ca. Zwei Sekunden die Taste los. Jackie führt nun einen Drunken-Master-Punch aus der den Gegner betäubt. Jetzt könnt Ihr einen Combo an dem wehrlosen Opfer ausführen.

Kick-Flip

Haltet △ gedrückt und lasst den Button erst nach Zwei Sekunden wieder los. Der Kung-Fu Meister setzt jetzt zu zweiten extrem harten Tritten an.

Butt-Bomb

Drückt □, □, △, △ wenn Ihr direkt vor einem Gegner steht. Der flinke Fighter verteilt jetzt drei harte Schläge, dreht sich dann um und trifft den Gegner mit voller Wucht.

Wall-Kick

Rennt auf eine Mauer zu und haltet △ gedrückt. Jackie macht einen Flip und trifft den Gegner der hinter ihm steht.

Spezial-Schlag

Haltet die Taste für die Umklammerung gedrückt und tippt dann auf eine Angriffstaste. Der gute Super-Kämpfer haut jetzt kräftig zu: Erst lässt einen doppelt so starken Schlag auf den Gegner einkrachen.

Fuß-Schere

Wenn sich ein Gegner hinter Euch befindet, drückt Ihr schnell in die entgegengesetzte Richtung des Angreifers und dann auf △. Meister Chan dreht sich nun um, und reisst den Feind mit einer Beinschere zu Boden.

Ground-Kick

Wenn Ihr am Boden liegt und in Gefahr seid haltet △ gedrückt um Jackie mit einem Ruck aufspringen zu lassen. Falls Angreifer um Euch herum stehen werden diese einige Meter nach hinten geschleudert.



Vagrant Story

Training-Dummies

Durchs ganze Spiel verteilt findet Ihr an verschiedenen Stellen Puppen die Ihr zum Training Eurer Skills oder Combo-Attacken verwenden könnt.

Ihr findet die nützlichen Helfer an folgenden Stellen:

Wine Keller, "Blackmarket" – Menschlicher Dummy
Wine Keller, "Worker's Restroom" - Menschlicher Dummy
Abandoned Mines B1, "The Dark Tunnel" – Beast-Dummy
Catacombs, "Hall of Sworn Revenge" – Untoter-Dummy
City Walls North, "From Boy to Hero" – Phantom-Dummy
City Walls South, "The Boy's Training Room" – Drachen-Dummy
Town Center East, "Gharmes Walk" – Evil-Dummy



MoHo

Bei diesem abgedrehten Spiel der etwas anderen Art haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen und ein paar praktische Cheats eingebaut.

Alle Gefängnisse freischalten

Haltet im Gefängnis Auswahl-Bildschirm Select gedrückt und tippt dann R1, R2, R1, L1, R1, L2, R1, R1, R2, R1, L1, L1, R1, L2, R1 ein. Ihr habt nun Zugriff auf diesen Abschnitte.

Bonus-Gefängnis-Level

Geht wieder in den Gefängnis Auswahl-Bildschirm und haltet Select gedrückt. Gebt jetzt schnell R1, R1, R1, R2, R1, L1, L1, L1, R2, R1, L1, L1, L2 ein. Jetzt sind auch die Bonus-Level von "MoHo" verfügbar.

Bonuscharakter "Doctor" freischalten

Den witzigen Doctor-Roboter mit seiner Kreissäge schaltet Ihr frei, indem Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm Select gedrückt haltet und nun R1, R1, R2, L2, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, L1, eintippt.

Sie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Deshalb findet Ihr hier jeden Monat die interessantesten Vertreter der Gattung „Schummelcodes". Viele aktuelle Titel für die PlayStation sind allerdings mittlerweile mit Sonys neuem Kopierschutz ausgestattet, der das Abspielen der CD mit eingestecktem Modul verhindert. Wenn Ihr diese Codes trotzdem verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf den diversen Homepages von Blaze & Co. umsehen und dort die entsprechenden „Modulstop-Codes" herauspicken. Einmal eingegeben, läuft das Spiel dann auch mit eingestecktem Modul, und Ihr könnt nach Herzenslust Bonus-Modi aktivieren, Euch mit Items und Munition versorgen oder einmal ganz gemütlich alle Endsequenzen betrachten. *(nk)*

Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure *fun*!



Colin McRae Rally 2.0
PAL

99 Runden anwählbar	D10A 39BE 0091
	300A 39BE 0063
Alle Extras freigeschaltet	8004 D9D4 FFFF

RALLY-MODE

Unendlich SetUp- und Reparaturzeit	
	D006 765E AC85
	8006 765C 0000
	D006 765E AC85
	8006 765E 0000
Stoppuhr eingefroren / immer erster	
	D006 F768 0004
	8006 F768 0000
	D006 F768 0004
	8006 F76A 0000
Immer erster (Anzeige)	D006 F142 A222
	3006 F142 0020
	D00E 89B2 A043
	300E 89B2 0040
Habe 136 Punkte (Meisterschaft gewonnen)	
	3005 068E 0088

ARCADE-MODE

Habe 20 Punkte (Meisterschaft gewonnen)	
	3005 0712 0014
CPU-Wagen punkten nicht	5000 0504 0000
	8005 0716 0000



Alundra 2
PAL

Unendlich Geld	8006 644C 5276
	3006 644E 0004
Unendlich TP	800A 32B8 0000
	800A 32BA 0000

Waffen- und Schildmodifizierer

Habe Schwert	3006 61B4 001F
Habe Bronze-Schwert	3006 61B4 0020
Habe breites Schwert	3006 61B4 0021
Habe Runen-Schwert	3006 61B4 0022
Habe glänzendes Schwert	3006 61B4 0023
Habe steigendes Schwert	3006 61B4 0024
Habe Buckler-Schild	3006 61B6 0027
Habe kleinen Schild	3006 61B6 0028
Habe Titan-Schild	3006 61B6 0029
Habe Mithril-Schild	3006 61B6 002A
Habe unnachgiebigen Schild	3006 61B6 002B
Habe Valar-Schild	3006 61B6 002C

Habe unendlich :

Wunderkugel	3006 6187 0009
Kräuter	3006 6188 0009
Kompass	3006 6189 0009
Trank	3006 618A 0009
Elixier	3006 618B 0009
Heilmittel	3006 618C 0009
Lorien-Nüsse	3006 618D 0009
Eru-Trauben	3006 618E 0009
Runder Schlüssel	3006 618F 0009
Dreieckiger Schlüssel	3006 6190 0009
Karte für den Stierkampf	3006 6191 0009
Spiele Darts bei Deadeye Zach!	3006 6192 0009
Gugu-Vogel	3006 6193 0009
Puzzleteil	3006 6198 0009
Elfenring	3006 619A 0009
SP-Elfring	3006 619B 0009
Wächterring	3006 619C 0009
SP-Wächterring	3006 619D 0009
Amulett	3006 619E 0009
Element-Ring	3006 61A0 0009
Element-Talisman	3006 61A1 0009
Karmesinroter Umhang	3006 61A2 0009

Gekido - Urban Fighters
PAL

WipeOut-Anzeige-Balken nimmt nicht ab	
	8004 B072 3C00
Unendlich Munition (nach Aufnahme)	
	8001 AAC8 0000
Unbesiegbar (nach einmal sterben)	
	8004 E7CE 3C00
Unendlich Zeit	8001 C9F4 0000
	8001 C9F8 0000
Unendlich Gesundheit	800B B4DE 0666
	800B B4E0 0666
Max Rage-Anzeige	800C AD4A 3000
Unendlich Leben	800B B4FC 0009
Unverwundbar	800B B508 0044

Rescue Shot
PAL

Acorn-Bullets nehmen zu	D004 5B3C FFFF
	8004 5B3C 0001
Unendlich Gesundheit	D004 21C6 0062
	8004 21C8 0000
	D004 21C6 0062
	8004 21CA 0000
	D004 3586 0801
	8004 3584 0000
	D004 3586 0801
	8004 3586 0000
Max Gesundheit	D003 4D30 0606
	8003 4D30 1414

Dracula Resurrection
Pal

Habe Kerze	300A 5158 0001
Habe Zwille	300A 515C 0001
Habe Schlangenring	300A 5160 0001
Habe Panflöte	300A 5164 0001
Habe Eispickel	300A 5168 0001
Habe Holzknüppel	300A 516C 0001
Habe Laterne	300A 51A8 0001
Habe Messer	300A 5170 0001
Habe Türknauf	300A 5174 0001
Habe Messing	300A 5178 0001
Habe rostigen Schlüssel 1	300A 517C 0001
Habe rostigen Schlüssel 2	300A 5180 0001
Habe Messingzylinder	300A 5184 0001
Habe Enterhaken	300A 5188 0001
Habe Leierschlüssel	300A 518C 0001
Habe Globusschlüssel	300A 5190 0001
Habe Brecheisen	300A 5194 0001
Habe Brett	300A 5198 0001
Habe Arm	300A 519C 0001
Habe Stange mit zwei Ösen	300A 51A0 0001
Habe S-förmiges Eisen	300A 51A4 0001

Jackie Chan Stuntmaster
PAL

Unendlich Leben	D012 9664 0003
	3012 9664 000A
Unendlich Gesundheit	D012 93EA 00C8
	3012 93E8 00C8
Habe alle Roten & Goldenen Drachen	
	5000 0F10 0000
	800E 7514 0A03
Alle Zugänge freigeschaltet	5000 0E10 0000
	800E 7528 FFFF

Star Wars: Episode 1 - Jedi Power Battles
PAL

999.999 Punkte	800B 2050 423F
	800B2052000F
Unendlich Lebensenergie	300B 2054 00FE
Max Lebensenergie	300B 2056 00FE
Unendlich Macht	300B 205C 00FE
Max Macht	300B 205E 00FE
Unendlich Spezialgegenstände	300B 2062 00FF
Jederzeit blocken	8009 61AC 0000

P2 Codes

999.999 Punkte	800B 206C 423F
	800B 206E 000F
Unendlich Lebensenergie	300B 2070 00FE
Max Lebensenergie	300B 2072 00FE
Unendlich Macht	300B 2078 00FE
Max Macht	300B 207A 00FE
Unendlich Spezialgegenstaende	300B 207E 00FF
Jederzeit blocken	8009 61B8 0000

Obi Wan Kenobi Codes

Level 1 - 10 freigeschaltet	5000 0602 0000
	800B 2240 0101
Habe alle Fähigkeiten	5000 0602 0000
	8008 C79A 0404



Perfect Dark Lösung

Ihr Name ist Dark, Joanna Dark!

Die neue Ego-Shooter-Referenz hat auch in unserer Redaktion eingeschlagen wie eine Bombe ... und sorgte für jede Menge durchzockte Nächte! Doch die Mühe hat sich gelohnt – denn in dieser und der nächsten ***fun generation*** werden wir euch mit einer vollständigen Missions-Komplettlösung versorgen.

Da die deutsche Version von *Perfect Dark* (außerhalb Deutschlands) erst kurz nach unserem Redaktionsschluss erscheinen wird, beschränken wir unsere Item-Bezeichnungen und Missionsziel allerdings auf die US-Version – wundert euch also nicht, wenn sich ein paar englische Begriffe "eingeschmuggelt" haben. Und um selbst den härtesten Cracks ein bisschen unter die Arme zu greifen, beziehen wir uns natürlich gänzlich auf den Perfect-Agent-Schwierigkeitsgrad, weshalb ihr auf der leichten bzw. mittleren Schwierigkeitsstufe einige der Missionsziele nicht erledigen müsst. Aus Platzgründen können wir allerdings nicht auf jeden Gegner und alle Items/Waffen eingehen – also trotzdem die Augen offenhalten!

fun wünscht viel Spaß! *(sk)*

Mission 1.1 dataDyne Central: Defection



1. Disable the Internal Security Hub
Schleicht das Geländer hinunter, erledigt die Soldaten und betretet den Durchgang. Eine Etage tiefer befindet sich an der Wand ein Bedienpult – hier befestigt ihr eine ECM-Mine.

2. Obtain the Keycode Necklace
Öffnet die Tür zum Treppenaufgang und wechselt einen Stock nach unten. Betretet den Raum zwischen den Aufzügen – hier trefft ihr auch Cassandra (erkennbar am blauen Anzug). Schlagt sie mit der Waffe nieder und untersucht sie.

3. Download Project Files
Öffnet die braune Tür und wechselt über die Treppe ganz nach unten. Öffnet die Tür und erledigt die Wachen. Durchquert anschließend den Flur, bis ihr an seinem Ende auf eine Doppeltür und eine Überwachungskamera trefft. Schaltet die Kamera aus und öffnet die braune Tür daneben. Stellt euch jetzt vor die andere Tür – ihr könnt so ein Gespräch belauschen. Wartet, bis sie geöffnet wird und der Programmierer vor euch wegrennt. Fangt ihn ein und nehmt ihn als Geisel. Folgt ihm in einen Computer-Raum und benutzt das Data Uplink, um die Projekt-Daten herunterzuladen. Achtung: Sobald er "I'm in..." sagt, solltet ihr ihn mit der Pistole niederschlagen.

4. Disable the External Comms Hub
Nehmt den Aufzug zur Lobby (ganz unten) und erledigt alle herumwuselnden Wachen – öffnet anschließend die Tür gegenüber dem dataDyne-Logo. Beseitigt auch hier die anwesenden Agenten und befestigt am Bedienpult eine ECM-Mine.

5. Gain Entrance to Laboratory
Verlasst den Raum wieder und geht durch den offenen Raum zu einer Holztür – dahinter warten jede Menge Wachen auf euch. Sobald ihr sie erledigt habt, geht ihr um die Ecke und betretet den Aufzug.

Mission 1.2 dataDyne Research: Investigation



1. Holograph radioactive isotope
Nachdem sich der Aufzug geöffnet hat, haltet ihr euch links und folgt dem Korridor bis zu einer silbernen Tür. Dahinter befinden sich mehrere Wachen hinter kugelsicherem Glas – nachdem ihr sie erledigt habt, öffnet ihr die Tür in der Ecke. Geht anschließend durch die mit "Caution" beschriftete Tür und aktiviert den Cam-Spy. Mit diesem fliegt ihr nun direkt in den nächsten Raum und fotografiert das radioaktive Isotop (Z drücken).

2. Start security maintenance cycle
Geht links an der mit "Sektor Two" beschrifteten Tür vorbei und erledigt wieder mal alle anwesenden Wachen. Kämpft euch den Weg

Kleine Kampfkunde:

- Benutzt die Zoom-Funktion! Vielen Kämpfen könnt ihr entgehen, indem ihr die Gegner schon aus der Entfernung aufs Korn nehmt.
- Feige sein ist gut! Wenn ihr euch einer Vielzahl von Gegnern gegenüberstehen seht, lauft einen Raum zurück und erwartet sie von dort mit gezogener Waffe.
- Im Perfect-Agent-Modus müsst ihr besonders auf euren Munitionsvorrat achten – versucht hier, soviele Gegner wie möglich per Hand zu entwaffnen.
- Versucht euch in Feuergefechten immer in Deckung aufzuhalten – fast bei allen Missionen könnt ihr euch hinter Mauern, Türen oder grösseren Hindernissen verstecken.
- Immer hübsch nachladen – nutzt die Verschnaufspausen zwischen Feuergefechten.
- Durchsucht alle erledigten Gegner nach Waffen und anderen Goodies – ihr müsst einfach nur darüberlaufen.
- Benutzt das Pausenmenü, um während eines laufenden Gefechts nachzuladen oder eure Waffe zu wechseln.
- Achtet beim Durchqueren von Gängen immer darauf, dass Wächter besonders gerne links oder rechts neben Türen stehen und ihr sie so erst dann seht, wenn es für einen Rückzug schon zu spät ist.
- Benutzt den X-Ray-Scanner, um Feindformationen schon aus grosser Entfernung heraus zu erkennen.
- Indem ihr Tische o.ä. vor offene Türen schiebt, könnt ihr die feindlichen Agenten von dort aus aufs Korn nehmen – ohne das sie euch gefährlich werden können.
- Wartet nach dem Öffnen jeder Tür ab und geht nicht sofort in den Raum hinein, denn im Regelfall stürmen die Wächter von alleine nach draussen.
- Schnappt euch soviele Schild-Goodies wie ihr könnt und sucht alle Ecken und Räume danach ab.





durch die Korridore frei, bis ihr zu einer Gabelung kommt, dort nehmt ihr den rechten Weg und öffnet die Tür am Ende. Benutzt hier die beiden Computer (zuerst Nr.1 hinten im Raum, dann Nr.2 neben dem Eingang), um die Reinigungs-Roboter umzuprogrammieren.

3./4. Shut down experiments / Obtain experimental technologies

Geht den Weg zurück bis zur "Sektor Two"-Tür, die ihr öffnet. Nach der nächsten Doppeltür erwartet euch erneut ein kleines Agenten-Gefecht, anschließend müsst ihr im Labor zu eurer Rechten (insgesamt gibt es in diesem Trakt vier Laborräume) einen Forscher finden. Folgt ihm zu einem der Computer und schaltet diesen ab.

Wechselt über den Flur in den nächsten Laborraum zu eurer linken. Mit dem Lift hinter den Computer-Terminals fahrt ihr einen Stock nach unten – hier solltet ihr die K7 Avenger finden. Fahrt wieder hinauf und orientiert euch auf dem Flur in Richtung dataDyne-Logo.

Beseitigt die Wachen und betretet den Raum zu eurer Rechten. Zerschießt das Sicherheitsglas und schnappt euch das Nachtsichtgerät. Wechselt zum nächsten Labor auf der linken Seite – hier findet ihr den zweiten Forscher, der euch zum richtigen Computer führt. Sobald auch dieser abgeschaltet ist, solltet ihr so schnell wie möglich die Tür am Ende des Raumes öffnen, denn einer der Forscher wird hier den Alarm auslösen. Aktiviert schnell den Computer zu eurer Linken. Geht abschließend noch durch die linke, mit "Restricted" beschriftete Tür des letzten Labors und schnappt euch das Tech-Shield vom Tisch.

5. Locate Dr. Caroll

Kehrt auf den Gang zurück und lauft an dessen Ende nach rechts. Öffnet die Tür, erledigt alle Wachen und betretet Sektor 3. Die umprogrammierten Reinigungs-Roboter geleiten euch nun durch die Laser-Barrieren, dahinter befindet sich eine Art "Ruheraum". Beseitigt die Gegner, zerschießt das rechte Fenster des Terrariums und sammelt das Schild ein. Anschließend öffnet ihr die Tür auf der anderen Seite des Raumes. Sobald ihr das Bedienpult gefunden habt, aktiviert ihr den Data Uplink, um die verschlossene Tür zu öffnen. Folgt dem Gang in Sektor vier und geht durch die Tür mit der Aufschrift "Restricted". Zerstört hier als erstes zwei an der Decke montierte Automatik-MGs und betretet die Tür am Ende des Flurs.

Mission 1.3 dataDyne Central: Extraction

1. Access foyer elevator

Sonderlich viel habt ihr für das erste Missionsziel eigentlich nicht zu machen – kämpft euch einfach euren Weg durch die verdunkelten dataDyne-Büros. Nach 1:30 Minuten gehen die Lichter wieder an und ihr müsst das Nachtsichtgerät ablegen.

2. Reactivate office elevator

Nachdem ihr den Lift benutzt habt, wendet ihr euch nach rechts. Geht erneut nach rechts um die Ecke, und ihr solltet eine einzelne Wache hinter einer Barrikade stehen können. Erledigt ihn und betretet das Büro – achtet dabei aber unbedingt auf den Hovercopter. Beseitigt Cassandras Bodyguards und geht in den nächsten Raum, wo ihr den Aufzug per Computer wieder aktivieren könnt.

3. Destroy dataDyne hovercopter

Sobald ihr den höchstmöglichen Stock mit dem ersten Aufzug erreicht habt, solltet ihr unverzüglich in den nächsten Aufzug flitzen und einen weiteren Stock aufwärts fahren. Kämpft euch bis zur Tür auf der linken Seite durch, öffnet sie und stellt euch im nächsten Raum vor das Relief an der Wand, damit sich eine Geheimtür öffnet. Betretet den Treppengang am Ende der Halle und steigt einen Stock nach oben.

Nachdem ihr alle Gegner erledigt habt, könnt ihr den herumstehenden Raketenwerfer einsacken und damit (entsprechende Deckung natürlich vorausgesetzt) den Hovercopter vom nächtlichen Himmel holen. Die besten Chancen habt ihr, wenn ihr euch hinter das große Metall-X im oberen Bürotrakt stellt und ihn von dort aus aufs Korn nehmt.

4. Defeat Cassandra's bodyguards

Sammelt Dr. Caroll wieder ein und lauft zwei Stockwerke nach unten. Haltet euch Richtung Dach, bis ihr plötzlich wieder in der Vorhalle des Anfangslevels angelangt seid. Cassandra schaltet nun die Lichter aus und hetzt ihre Bodyguards auf euch. Schaltet sie alle im Nachtsicht-Modus aus und begebt euch über die Leiter aufs Dach.

5. Rendezvous at helipad

Auch hier müsst ihr euch lediglich an Cassandras Bodyguards vorbeikämpfen und den Helikopter-Landeplatz erreichen. Um die Mission allerdings vollständig abzuschließen, solltet ihr alle Bodyguards beseitigt haben.

Mission 2.1 Carrington Villa: Hostage one

1. Save the negotiator

Simpel: Erledigt so schnell wie möglich die beiden Agenten, bevor sie den Vermittler erschießen können. Feuert zuerst auf den linken und dann auf den rechten. Ihr habt knapp 30 Sekunden Zeit.

2. Eliminate rooftop snipers

Folgt dem Pfad durch den Tunnel und erledigt dabei alle Wächter, danach kommt ihr an eine T-Kreuzung. Entscheidet euch für den rechten Weg und holt den ersten Scharfschützen vom Dach. Anschließend blickt ihr Richtung Meer und nehmt den zweiten (sehr weit entfernten) Schützen aufs Korn. Jetzt geht ihr zurück zur T-Kreuzung und wählt den linken Pfad, an dessen Ende ihr den dritten Scharfschützen erledigen solltet (steht auf der Mauer). Jetzt sind nur noch vier Scharfschützen auf den Dächern der Villa übrig, die ihr aus der Entfernung leicht herunterschießen könnt.

3. Activate wind generator

Betretet die Villa über den oberen Eingang, hier trefft ihr auf allerhand Gegner. Beseitigt sie und geht über die Treppe eine Etage tiefer. Geht geradeaus in die Küche und steigt die Treppe neben der Kaffeemaschine hinab. Wieder gibt es jede Menge Wächter zu erledigen, danach öffnet ihr eine weitere Tür. Hier nun gleich links durch die nächste und immer dem Flur nach, bis ihr zu einer Kellertreppe kommt. Unten angekommen solltet ihr durch die Doppeltür gehen – der rechte Weg führt euch nur zu einer Sackgasse. Jetzt müsst ihr solange dem Pfad nach rechts folgen, bis ihr zu einer großen Halle gelangt. Lauft über das Gerüst und beseitigt alle Gegner, danach schaltet ihr das Kühlaggregat und die Stromzufuhr wieder ein. Lauft jetzt zurück zur letzten Kreuzung und nehmt zweimal den linken Weg – nachdem ihr alle Agenten auf dem Weg erledigt und den Hauptschalter aktiviert habt, springt der Windgenerator wieder an.

4. Locate and eliminate dataDyne hackers

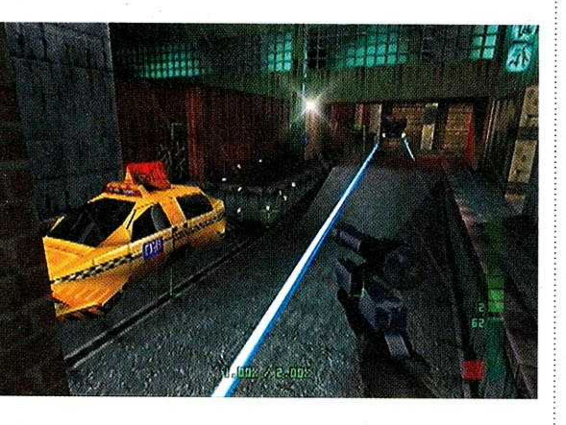
Aktiviert jetzt euren R-Tracker und lauft zurück in die Villa. Nun müsst ihr schnell handeln: Lokalisiert die zwei Hacker per R-Tracker und macht sie unschädlich. Achtet darauf, nicht die Computer zu treffen!

5. Capture dataDyne guard

Schlagt auf dem Weg durch die Katakomben irgendeinen beliebigen dataDyne-Soldaten

mit der Waffe nieder.
6. Rescue Carrington
Nehmt bei der zweiten T-Kreuzung (vor dem Windgenerator) den rechten Weg und öffnet die (jetzt unverschlossene) Doppel-Tür. Hier geht es wieder mal die Treppe hinunter – folgt anschließend dem Weg bis zu einem Weinkeller. Dort warten jede Menge Gegner auf euch, also Waffen ausgepackt und losgeballert. Die letzte Wache hat einen Schlüssel bei sich, mit der sich eine der beiden letzten unverschlossenen Türen öffnen lässt.

Mission 3.1 Chicago: Stealth



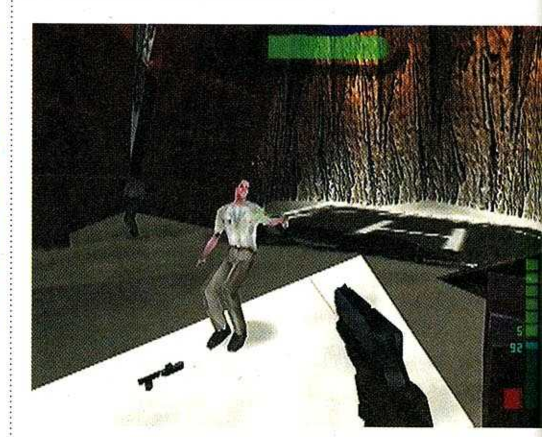
1. Retrieve drop point equipment
Folgt dem Gang bis zu einem L-förmigen Gang, hier durchquert ihr die Untergrund-Passage. Auf der anderen Seite müsst ihr mehrere Agenten erledigen (braune Gegner dürfen auf keinen Fall entkommen) und anschließend durch das Loch in der Holzwand rechts verschwinden. Hier kriecht ihr dem Wasser-Abfluss hinterher, erledigt die patrouillierenden Wächter und haltet euch rechts. Irgendwann findet ihr auf der rechten Seite einen kleinen Gang, in dem euer Equipment schon darauf wartet, eingesteckt zu werden.
2. Attach tracer to limousine
Geht denselben Weg zurück, erledigt die neu hinzugestoßenen Wachen und sucht auf der linken Seite des Weges nach einem zweiten Gang. Diesen kriecht ihr entlang, bis ihr euch direkt unter dem Taxi befindet. Steht auf, öffnet das Gitter und betätigt den B-Knopf.
3. Create vehicular diversion
Zurück auf den Straßen gibt's wieder jede Menge Agenten zu beseitigen, danach benutzt ihr den Reprogrammer am parkenden Taxi. Dieses hebt ab, erledigt den herumschwirrenden MG-Wächter und sorgt dabei für jede Menge Verwirrung.
4. Prepare excape route
Ein Stück weiter die Straße hinunter geht es links in eine Seitengasse. Achtet auf die flüchtenden Zivilisten und erledigt alle angreifenden Agenten. Ihr gelangt an eine Feuertreppe, die von drei Gegnern bewacht wird – diese solltet ihr aus sicherer Entfernung ausschalten. Anschließend manipuliert ihr eine der beiden Türen mit der ferngesteuerten Mine. Merkt euch, welche der beiden Stockwerke ihr präpariert – die Wahl entscheidet später über euren Fluchtweg.
5. Gain entry to G5 building
Rennt so schnell wie möglich durch die Gasse, an der "Unfallstelle" des Taxis vorbei und die Straße hinunter. Angreifende Wächter solltet ihr ignorieren und durch die Parkgarage den Lift betreten.

Mission 3.2 G5 Building: Reconnaissance



1. Deactivate laser grid systems
Hier müsst ihr euch zum ersten Mal mit unsichtbaren Agenten herumplagen – haltet euch immer in Bewegung und wartet, bis sie für kurze Zeit auftauchen. Einer der Gegner lässt eine Keycard fallen, die ihr euch schnappen und an der Tür einsetzen solltet. Ihr gelangt so in einen zweiten Garagen-Abschnitt und werdet erneut angegriffen. Auch hier lässt einer der erledigten Gegner wieder eine Keycard fallen. Nach dem Öffnen der Tür beseitigt ihr den patrouillierenden Agenten und betretet den nächsten Raum. Gleich nach dem Öffnen der Tür solltet ihr euch rechts halten, da sich dort ein Alarmknopf befindet – passt auf, dass kein Gegner bis hierhin kommt.
2. Disable damping field generator
Öffnet die Tür neben dem Alarmknopf und "sichert" den Raum. An seinem Ende befindet sich ein Computer, mit dem ihr den Generator ausschalten könnt.
3. Holograph meeting conspirators
Geht wieder zurück zum Gang, die Treppe hoch und über die Rohre – nach ein paar Metern gelangt ihr so zu einer kleinen Öffnung, durch die ihr den CamSpy schicken könnt. Achtet darauf, nach der Aufnahme wieder zurück zu fliegen!
4. Retrieve Dr. Caroll backup from safe
Lasst euch von den Rohren in den Raum darunter fallen und betretet die blaue Tür. Wieder einmal gilt es, einige Patrouillen auszuschalten, während ihr den Gang hinunterlauft. Falls ihr euch in der letzten Mission dafür entschieden habt, die Mine am zweiten Stock anzubringen, führt euch euer Fluchtweg später durch die hier befindliche Tür hinaus. Folgt dem Gang, bis ihr zu silbernen Doppel-Türen kommt – dahinter befindet sich der Safe mit dem Backup von Dr. Caroll.
Benutzt den Decoder am Bedienpult, um das Passwort zu knacken (dauert eine knappe Minute, in der ihr euch gegen jede Menge Angreifer verteidigen müsst) und schnappt euch anschließend die Backup-Disk.
5. Exit building
Kämpft euch einen Weg bis zu der Stelle frei, an der ihr vorher die ferngesteuerte Mine plaziert habt. Habt ihr euch dabei für den zweiten Stock entschieden, findet ihr die entsprechende Tür auf derselben Ebene wie den Safe – den anderen Ausgang findet ihr dagegen an der bei Punkt 4 beschriebenen Stelle einen Stock tiefer.

Mission 4.1 Area 51: Infiltration



1. Shut down air intercept radar
Auf eurem Weg zur Basis begegnet ihr jeder Menge Agenten und automatischen MGs, die es entweder auszuschalten oder zu umgehen gilt. Folgt dem Canyon-Pfad, bis ihr an seinem Ende vor einem großen Platz steht. Rechter Hand befindet sich ein Scharfschützen-Turm, den ihr aus möglichst großer Entfernung "leerfegen" müsst. Danach könnt ihr an dem Turm vorbeirennen und durch ein Loch im Zaun (zu eurer linken) auf die andere Seite gelangen. Aber Vorsicht: Der ganze Boden ist mit Minen übersät, deshalb werft vorher eine Granate, um sie auszulösen!
Sobald der Weg gesichert ist, könnt ihr über den Platz laufen und den Raketenwerfer vom Zentrum des Hubschrauber-Landeplatzes aufheben. Wiederholt die Granaten-Prozedur, um zur Wand rechts von euch zu gelangen, die ihr anschließend nach einem Loch absucht. Kriecht hier hindurch und beseitigt alle vorbeilaufenden Wächter, bevor ihr nach links um die Ecke schleicht und die Automatik-MGs zerstört. Lauft jetzt den Weg wieder zurück, bis ihr letztendlich vor den soeben "lahmgelegten" MGs steht, nun könnt ihr ohne größere Probleme auch die dritte MG zerlegen und über die Leiter in den Bunker hinabklettern. Endlich drin, säubert ihr als erstes den Raum und platziert anschließend den Sprengstoff am Computer-Terminal (der große Kasten). Jetzt schnell raus und wieder zurück zum Scharfschützen-Turm.
2. Plant comms device on antenna
Hier folgt ihr dem Tunnel, bis ihr die ersten Feind-Anzeichen erkennen könnt – bleibt in Deckung und nehmt sowohl die Wachen als auch die Automatik-MGs von hier aus unter Beschuss. Erst dann verlasst ihr den Tunnel wieder, beseitigt weitere MGs nebst Wächtern und geht zur Radarschüssel, die ihr mit dem großen grünen Knopf herunterlasst. Abschließend befestigt ihr den Comms Rider an der Schüssel.

3. Disable all robot interceptors
Neben dem Hoverbike befinden sich mehrere Interceptors, die ihr mit einer Granate oder anhaltendem Dauerfeuer in die Luft jagt. Zusätzlich müsst ihr noch ein weiteres Exemplar im Vorhof der Basis vernichten – falls ihr das noch nicht gemacht habt.

4. Gain access to hangar lift
Besteigt den Scharfschützen-Turm, aktiviert das Haupttor und geht hindurch. Schlagt den Techniker beim Interceptor nieder und sammelt den Schlüssel ein, den er fallen lässt. Mit diesem lässt sich der Hangar-Lift öffnen. Erledigt alle hinter der Tür wartenden Wachen und fahrt nach unten.

5. Make contact with CI spy
Durchquert den Hangar, lauft über die Rampe und folgt dem Geländer bis zu einem weiteren Aufzug. Fahrt auf Ebene 2A und folgt nach dem Verlassen des Aufzugs erneut dem Wegverlauf. Über die Rampe gelangt ihr zu einem Flur, auf dem euch mehrere Agenten angreifen. Erledigt sie am besten von eurer jetzigen Position aus und achtet darauf, nur angreifende Gegner zu beschießen – irgendwo hier müsste schließlich euer Spion herumlungern. Sobald die Gegend gesichert ist, solltet ihr durch die Tür über der Rampe den nächsten Raum betreten.

Mission 4.2
Area 51: Rescue



1. Locate conspiracy evidence
Schnappt euch die explosive Kiste und schubst sie die lange Rampe hinauf. Hier erwarten euch gleich mehrere Schießereien – denn bevor ihr die einzelnen Abschnitte jeweils verlassen könnt, müssen alle anwesenden Gegner beseitigt werden. Bringt dann die Kiste in den Lift und fahrt nach oben. Hier kämpft ihr euch euren Weg bis zum oberen Geländer frei (nun den zweiten Lift benutzen) und plaziert die Kiste am Ende der Strecke direkt vor dem "X" an der Wand. Nehmt ausreichend Abstand und bringt sie zur Explosion. Geht durch das entstandene Loch in die Haupthalle und beseitigt die angreifenden Patrouillen. Haltet euch links und betretet am Gangende beide Räume – wo ihr jeden anwesenden Gegner erledigt und anschließend die zahlreichen Schalter an den Konsolen betätigt. In einem der herabgelassenen Behälter befindet sich ein Alienkörper, den ihr per X-Ray-Scanner ausfindig machen müsst.

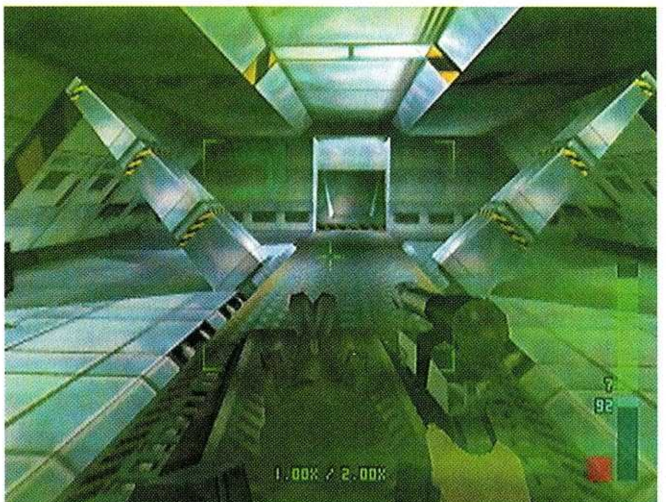
2. Destroy computer records
Geht wieder zurück zu dem freigesprengten Loch und haltet euch diesmal rechts – auf der linken Seite befindet sich eine silberne Tür, die ihr öffnet. Dahinter müsst ihr euer Data Uplink benutzen, um über das Computer-Terminal einen Virus in das dataDyne-System einzuspeisen. Die automatischen MGs werden dadurch unschädlich gemacht und lassen euch weiter durch die Halle laufen. So gelangt ihr in ein Labor, wo ihr mit dem Data Uplink einen weiteren Virus ins System einschleust. Diesmal hat euer Treiben allerdings einen ganz anderen Effekt: Die Türen am anderen Ende des Ganges öffnen sich. Begebt euch dorthin und betretet den rechten Raum, hier befindet sich ein Computer-Terminal, das ihr zerstören müsst.

3. Obtain and use lab technician disguise
Geht ein weiteres Mal zum "Eintrittspunkt" zurück und folgt dem Wegverlauf durch die Gänge, bis ihr bei zwei silbernen Türen angelangt seid. Öffnet die erste und betretet die Duschräume, wo ihr euch eine Technikerin schnappt – von ihr bekommt ihr einen Tarn-Anzug. Sobald ihr diesen angezogen habt, wird ein Countdown von 2:15 Minuten aktiviert – nachdem der bei Null angekommen ist, wird eure Verkleidung nutzlos!

4. Gain access to autopsy lab
In der Nähe der explodierten Wand befindet sich euer nächstes Ziel: Der Forschungstrakt. Versteckt alle Waffen, öffnet (mit angezogener Verkleidung) die Tür und durchquert den Raum. Haltet euch anschließend rechts und eliminiert alle anwesenden Gegner – dann sammelt ihr die herumliegende Med-Lab-Karte ein und betretet das durch Glas geschützte Labor.

5. Rescue the crash Survivor
Verlasst den Raum Richtung Haupthalle und öffnet die nächstgelegene silberne Tür mit der soeben gefundenen Med-Lab-Karte. Jetzt müsst ihr schnell sein: Erledigt alle Wachen und schlagt den Techniker nieder, um eine weitere Schlüsselkarte zu bekommen. Mit ihr könnt ihr in den versiegelten Autopsie-Raum gelangen.

Mission 4.3
Area 51: Escape



1. Rendezvous with CI spy
Haltet sofort nach Missionsbeginn die Trage des Aliens fest und schiebt sie durch die Tür und den dahinter liegenden Gang. Nachdem ihr diesen durchquert habt, kann euch das Gas nichts mehr anhaben, deshalb haltet euch rechts und erledigt die zwei angreifenden Gegner. Öffnet die große, braune Tür und drückt die Trage durch die nächste Tür und um die Ecke. Sobald ihr das Alien in dem Raum hinter der folgenden Tür plaziert habt, ist es in Sicherheit und ihr könnt zurück zu den beiden gegenüberliegenden Schalter-Räumen gehen (mit denen ihr in den vorherigen Missionen den Alien-Behälter heruntergelassen habt). In einem dieser Räume befindet sich eine weitere Tür, die euch über ein Geländer und zu einem explosiven Fass führt. Feuert auf dieses Fass, damit es die dahinterliegende Wand zerstört und den Weg zu einem Steuerpult freigibt. Mit diesem lässt sich eine Tür öffnen. Säubert den dahinter liegenden Raum sowie auch die folgenden Räume und folgt dem Wegverlauf. Hier solltet ihr bald auf Jonathan treffen, den ihr im folgenden Abschnitt allerdings noch solange beschützen müsst, bis die Mission beendet ist.

2. Locate alien tech medpack
Das alien medpack findet ihr in der Nähe der zerstörten Wand – es liegt auf dem mittleren von drei Generatoren. Im Agent- oder Special-Agent-Modus findet ihr hier übrigens ein Schild.

3. Locate secret hangar
Beschützt Jonathan, während er den Sprengstoff anbringt – sobald er ihn gezündet hat, strömen aus der silbernen Tür jede Menge Wächter. Durchquert das Loch und erledigt auch hier wieder mal alle anwesenden Agenten.

4. Revive Maian Bodyguard
Helft und beschützt Jonathan, so gut es euch möglich ist – danach öffnet ihr in der unteren Etage die große Tür, um Alien-Kumpel Elvis mit dem Alien Med Pack wiederzubeleben. Es dauert allerdings einen Moment, bis es ihm wieder besser geht.

5. Escape from Area 51
Lauft mit ihm zum Raumschiff und trefft euch mit Jonathan – anschließend solltet ihr so schnell wie möglich die Rampe wieder hinauf rennen und das Loch ins Fadenkreuz nehmen. Von hier aus kommen nun jede Menge Agenten herausgestürmt, die ihr von dieser Position aus jedoch relativ leicht erledigen könnt. Haltet den Weg solange frei, bis Jonathan abgehoben hat. Nun schnappt ihr euch das herumstehende Hoverbike und rast durch die Doppeltür nach draußen ins Freie. Meine Damen und Herren: Elvis hat das Gebäude verlassen – und ihr die erste Hälfte von *Perfect Dark* überlebt!

Fortsetzung folgt...



Armored Core 2

Froms Stahlkolosse auf dem PS2-Schlachtfeld



Chrono Cross

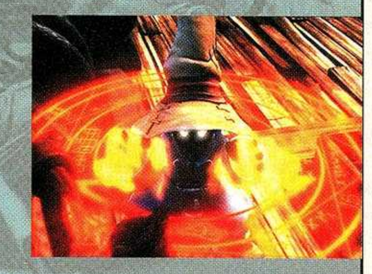
Das schönste Rollenspiel? Squaresofts Manga-Epos im Test





Final Fantasy IX

Endlich da: Wir nehmen das japanische Original unter die Lupe





Star Trek: Invasion

Borgs und Klingonen in 3D: Trekkie-Traum im Test





Spawn: In the Demon's Hand

Teuflisch gut, dämonisch brutal: Capcoms Splatter-Orgie.





fun generation 09 / 2000...
...ab 23. August am Kiosk!

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
CyPress GmbH
Redaktion:
fun generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
E-Mail:
contact@cypress.de

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 07132-959231
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 07132-959101
Abo-E-Mail:
vogelabo@dsb.net

CHEFREDAKTEUR: Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Daniel Johannes
REDAKTION: Simon Krätschmer, Frank Michaelis, mArk Liebold
AUTOREN: Dirk Gemeinhardt, Winnie Forster, Toni Opl, Tobias Schweigel, Carsten Grauel
LAYOUT: Robert Bannert, Georg Behringer, Stefan Kachur
REDAKTIONSDIREKTOR KONSOLENTITEL: Stephan Girlich
GRAFISCHE BERATUNG: Wolfgang Müller
TEXTKORREKTUR: Ariane Suckfuell
TITEL: Konami of Europe, fun generation
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkhard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13
ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 · Fax.: 09 31 / 4 06 91 15
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 18 20 73
VERTRIEBSLEITER: Michael Mair
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.01.2000
NACHDRUCK: © by fun generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags erlaubt.
SPECIAL THANX: gEigi, Karl Buechner, Basskätzchen, KIZZ

VERLAG:
CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg
Tel.: 0931/4 06 91 0 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):
IPS Pressevertrieb GmbH,
Postfach 12 11, D - 53334 Meckenheim
Tel: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49-0 22 25 / 88 01 -499

Bezugspreise:
Jahresabonnement DM 70,- (Inland), DM 88,80 (Ausland)
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg



Verkaufte Auflage (IVW 4/99) 35.154 Exemplare

VOGEL Medien Gruppe
CyPress

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:



PlayStation